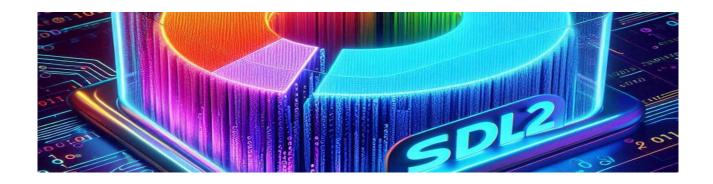
# Références SDL2 pour eForth Windows

version 1.0 - dimanche 27 octobre 2024



#### **Auteur**

Marc PETREMANN

# **Contents**

Auteur	1
SDL2	3
CreateRenderer window index flag render	
CreateWindow zstr x y w h fl win	
DestroyWindow win	3
GetError n	
Init n n	
Quit	
RenderClear render 0 err	
RenderPresent render	
SDL_INIT_VIDEO n	
SetRenderDrawColor renderer r g b a fl	5

#### SDL<sub>2</sub>

## CreateRenderer window index flag -- render

Créer un contexte de rendu 2D pour une fenêtre.

#### Paramètres:

- window la fenêtre où le rendu est affiché
- **index** l'index du pilote de rendu à initialiser, ou -1 pour initialiser le premier prenant en charge les indicateurs demandés
- flags 0, ou un ou plusieurs SDL\_RendererFlags combinés par OU.

# CreateWindow zstr x y w h fl -- win

Créez une fenêtre avec la position, les dimensions et les indicateurs spécifiés.

```
\ define size and position for SDL window
800 constant SCREEN_WIDTH
400 constant SCREEN_HEIGHT
200 constant X0_SCREEN_POSITION
50 constant Y0_SCREEN_POSITION

z" My first window with SDL2"

X0_SCREEN_POSITION Y0_SCREEN_POSITION

SCREEN_WIDTH SCREEN_HEIGHT

SDL_WINDOW_SHOWN CreateWindow
value WIN0
```

# DestroyWindow win --

Détruit une fenêtre

```
\ WINO must be declared by value and set by CreateWindow WINO DestroyWindow
```

# GetError -- n

Récupére un message sur la dernière erreur survenue sur le fil actuel.

#### Init n -- n

Initialise la librairie SDL.

n doit être une valeur:

SDL\_INIT\_TIMER \ timer subsystem

SDL\_INIT\_AUDIO \ audio subsystem

SDL\_INIT\_VIDEO \ video subsystem; automatically initializes the events subsystem

SDL\_INIT\_JOYSTICK \ joystick subsystem; automatically initializes the events subsystem

SDL\_INIT\_HAPTIC \ haptic (force feedback) subsystem

SDL\_INIT\_GAMECONTROLLER \ controller subsystem; automatically initializes the joystick subsystem

SDL\_INIT\_EVENTS \ events subsystem

SDL\_INIT\_SENSOR

Renvoie 0 en cas de succès ou un code d'erreur négatif en cas d'échec. Appeler **GetError** pour plus d'informations.

#### Quit --

Nettoie tous les sous-systèmes initialisés.

# RenderClear render -- 0 | err

Efface la cible de rendu actuelle avec la couleur de dessin.

```
\ RENO is a value previsously initialized with CreateRenderer RENO RenderClear
```

#### RenderPresent render --

Mettre à jour l'écran avec tout rendu effectué depuis l'appel précédent.

## SDL\_INIT\_VIDEO -- n

Constante. Indique à la SDL que vous voulez initialiser le sous-système vidéo.

SDL\_INIT\_VIDEO SDL.Init

## SetRenderDrawColor renderer r g b a -- fl

Définir la couleur utilisée pour les opérations de dessin (Rect, Ligne et Effacer)

#### Paramètres

- renderer le contexte de rendu
- r la valeur rouge utilisée pour dessiner sur la cible de rendu
- g la valeur verte utilisée pour dessiner sur la cible de rendu
- **b** la valeur bleue utilisée pour dessiner sur la cible de rendu
- a la valeur alpha utilisée pour dessiner sur la cible de rendu ; généralement SDL\_ALPHA\_OPAQUE (255). Utilisez SetRenderDrawBlendMode pour spécifier comment le canal alpha est utilisé