

CAHIER DES CHAGES

PROJET ALGORITHMIQUE SEMESTRE 4

GEIGUER Pierre | FERNADO Théo | LAMBALLAIS Hugo



CAHIER DES CHARGES

Votre objectif est d'implémenter le son du jeu avec une musique pour le menu principal (appelée menuprincipal.mp3) et une autre musique (appelée ingame.mp3) qui se jouera à l'intérieur des niveaux, vous devez utiliser la librairie SDL2 et plus particulièrement son module mixer.
Les fichiers audios à implémenter sont situés dans le dossier Musique.

En ce qui concerne l'architecture du programme, la boucle du menu s'exécute dans le fichier main.c et le niveau est contenu dans le module niveau1.c. Vous pouvez si vous le souhaitez créer un nouveau module pour isoler vos fonctions, pensez à modifier le makefile si besoin.
De plus si vous avez besoin d'une ou plusieurs fonctions pour initialiser des éléments ajoutez les dans le module init.c

Vous travaillerez dans votre propre branche du github appelée Ajout-son.
(Pensez à changer de branche)