



CAHIER DES CHARGES

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)