

CAHIER DES CHARGES

Projet Algo Semestre 4

La Donkey & Co

Hugo VALLET
Léo REY

Robin LEIS
Thomas CAUCAL

CAHIER DES CHARGES

L'objectif consiste à intégrer le son dans le jeu en utilisant la bibliothèque SDL2 et en particulier son module mixer. La musique pour le menu principal (menu.mp3) ainsi que celle pour les niveaux (musique.mp3) doivent être implémentées à partir des fichiers audios situés dans le dossier Musique. Concernant l'architecture du programme, la boucle du menu est contenue dans le fichier sprite.c. Si nécessaire, vous pouvez créer un nouveau module pour isoler vos fonctions et ajouter des fonctions d'initialisation dans le module d'initialisation de sprite.c .Pour travailler sur ce projet, vous devez envoyer le résultat sur discord au chef du groupe.