1. Qu’est-ce que la SDL 2 ? (10 points)

La SDL 2 est une bibliothèque bas niveau, gratuite et open source, cross platefrom, développée en C. Elle permet un accès aux entrées du clavier, de la souris, des contrôleurs (manettes, joysticks), et aussi aux sorties audios et graphiques en utilisant OpenGL et Direct3D.  
  
Cette bibliothèque est principalement utilisée pour le développement de jeux vidéo, en C, C++, C# et Python. (Mais aussi d’autres langages)

1. Que peut faire la SDL 2 ? (10 points)

La SDL2 permet principalement de créer des jeux 2D.  
Elle contient toutes les fonctions bas niveau nécessaires à l’affichage 2D, a l’utilisation de bus audios, et a l’accès aux inputs de l’utilisateur, que ce soit via le clavier, la souris ou un autre contrôleur.  
Elle gère aussi les évènements, et peut être utilisé pour faire du multi-thread.

1. Sur quelles plateformes fonctionne la SDL2 ? (10 points)

La SDL2 fonctionne sur Windows, Linux, Mac OS, iOS et Android.

1. Comment obtenir et installer la SDL2 sur un EDI? Donnez les étapes de la configuration d’un projet SDL2 avec CodeBlocks (gcc). (10 points)

* Téléchargement des « Developpements Librairies »
* Décompresser l’archive « .tar.gz » et extraire vers une destination quelconque sur le disque dur.
* Créer un projet de type « SDL project » dans CodeBlocks en précisant l’emplacement ou la bibliothèque a été enregistrée sur le disque dur.
* Copier le « .ddl » de la SDL dans le dossier du projet CodeBlocks

1. Quelles sont les différences entre SDL1 et SDL2 ? (5 points)

La SDL 1.2 disposait d’un support pour C, C++, Java, Lua et Python principalement.  
La SDL 2 a apportée le support pour Ada, C#, D, GoLang, OCaml, Pascal, Rust

La SDL 2 a aussi apporté un gros gain de performance notamment pour la 3D, L’utilisation de OpenGL 3, l’utilisation de multiples bus audios, une API plus accessible et ajoute un support pour les écrans tactiles … etc.

1. Pour utiliser la SDL 2 dans votre projet, vous devez initialiser l’instance SDL2, quelles sont les étapes d’initialisation à réaliser pour utiliser la lib SDL2, donnez le code correspondant et expliquez précisément chaque instruction. (15 points)

(Voir le main.c, au commit « question 6 »)