**SDL2 – Partie 2**

1. Afin de pouvoir prendre en charge les images au format JPG, PNG… il faut ajouter l’API SDL\_image. Il permet au codeur d’utiliser différents formats d’images sans avoir à coder tous les algorithmes et de chargement et de conversion.
2. Il faut d’abord le télécharger à cette adresse :  
   <https://www.libsdl.org/projects/SDL_image/release/SDL2_image-devel-2.0.5-VC.zip>  
   Il faudra tout d’abord fusionner les fichiers de SDL\_image avec ceux de la SDL.  
   Il faut ensuite récupérer les dll suivants :  
   SDL2\_image.dll / libwebp-7.dll / libtiff-5.dll / libpng16-16.dll / lijpeg-9.dll / zlib1.dll et les placer à la racine du projet.  
   Après il faut rajouter dans les options de compilation, les paramètres du linker les fichiers suivants : libSDL2\_image.a et libSDL2\_image.dll.a  
   Il faudra finalement ajouter #include « SDL2/SDL\_image.h » dans le fichier d’entête.
3. Un tileset est un asset graphique d’un jeu vidéo, avec des sprites sous forme de grille.   
   Cela peut servir à gérer une animation frame par frame, en changeant de case sur la grille.