

Documentation

Table des matières

- Présentation du projet
- Touche
- Liste Games
- Liste Librairies
- Un Class diagram

Epitech Arcade

Le but de ce projet est de créer une plateforme de jeu, permettant à l'utilisateur de choisir le jeu souhaité ou de choisir la librairie graphique.

Il peut choisir la librairie ou le jeu au lancement ou en cours de jeu.

Ce projet partage des interfaces commune avec deux autres groupes d'étudiants d'EPITECH.

Le premier groupe est constitué par: Nathan FAIN, Quentin AUZIAS et Paolo REANT-HAMADI.

Le deuxième groupe est constitué par: Manuel LLAMAS, Tom TREBOULOU et Tarek EL-BOULAH.

Vous pouvez utiliser leur jeu et/ou leur librairie graphique avec notre logicielle.

Pour cela il vous suffit d'ajouter leur dossier (exemple SFML) dans notre logiciel à l'emplacement approprié.

Touche

Echap : Si dans le menu -> Ferme le jeu

Si dans le jeu -> Retourne au menu

Entrée: Si dans le menu -> Lance le jeu sélectionné et la lib sélectionné

Si dans le jeu -> Restart la partie

Fleche directionnelle: Si dans le jeu -> Direction déplacement

Si dans le menu -> Gauche/Droite sélection de la colonne (colonne game/lib)

Si dans le menu -> Haut/Bas sélection dans la colonne

A/E: Permettent en jeu de changer de jeu

W/C: Permettent en jeu de changer de librairies graphiques

Liste Game

- Nibbler
- Pacman

Liste Librairies

- NCurses
- SfmI
- Sdl

Diagramme

Retrouver la suite dans le dossier `./doc/diagramme`, il vous suffira de vous cliquer sur `index.html` et je vous rendra dans l'onglet classe.