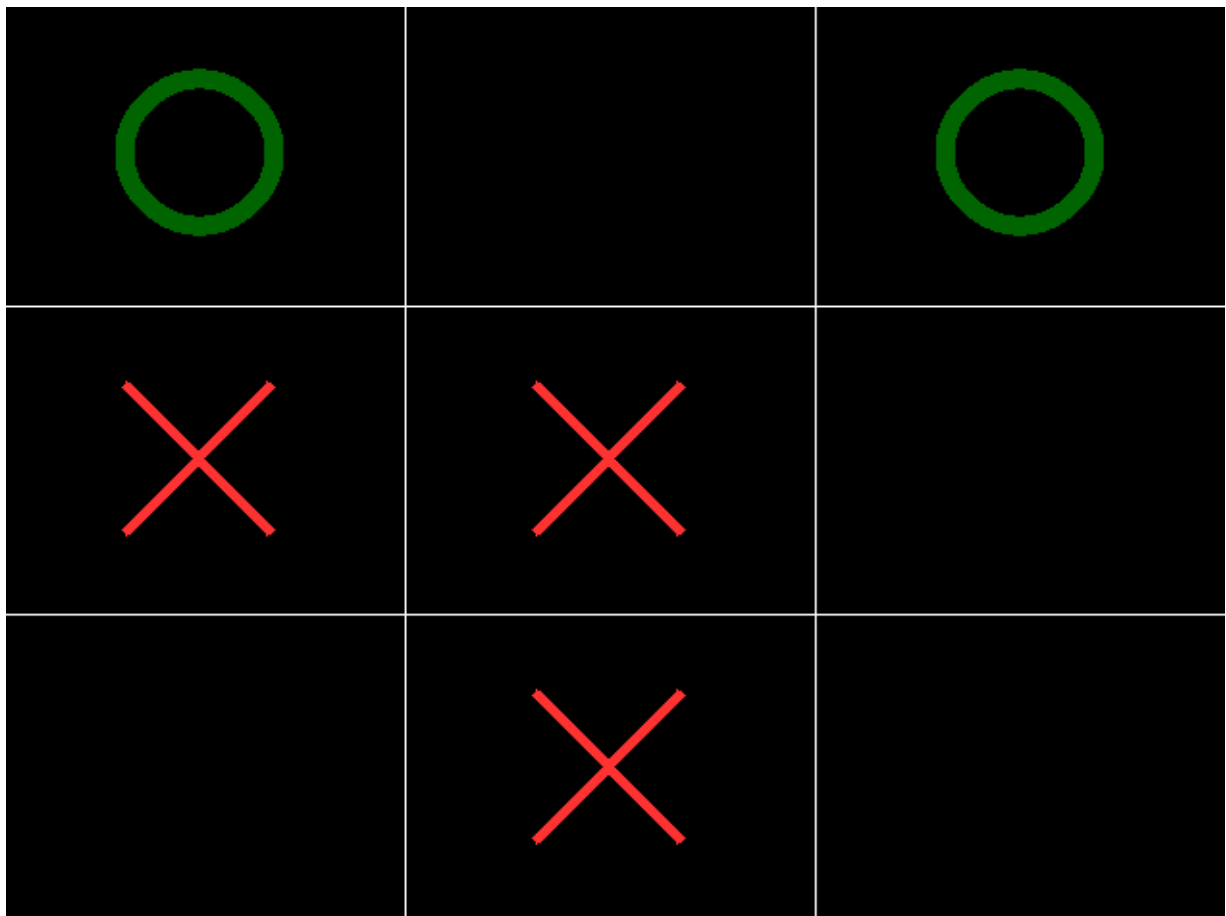


# TicTacToe



Author : Belkhadiri rihab et Amrauoi El Mehdi  
prof : hoai-diem-phuc ngo

**===== Dossiers : =====**

Les **@fichier:**

main.c

data\_game.c

data\_game.h

SDL\_render.c

SDL\_render.h

parametre.h

**===== compiler : =====**

**compiler** @tictactoe:

make

**===== Programme excecutable : =====**

**executer** @tictactoe:

./tictactoe

**===== clean : =====**

**clean** @tictactoe:

make clean

**===== Debug : =====**

**debug** @tictactoe:

make debug

## Les étapes de projet :

- confirmation de projet avec le @prof, création des @fichier

- création SDL window main.c

- define les paramètre qu'on va utiliser dans le programme

- data\_game.c

- création de makefile

  - qui contient:

    - debugging

    - clean

    - doxygen

    - les fichier src

    - les fichier bibliothèque

    - les fichier objet

- SDL\_render.c creation des fonction pour rendre le jeu

- ajout du sons

- Mise en place d'une fonction clicked cell qui prends 3 paramètre game et row et col. qui prends en charge l'état du jeu, si le jeu IS\_RUNNING alors player\_turn() sinon reset() tout les cases devient EMPTY et le jeu redémarre

- création d'un circle avec la bibliothèque SDL2\_gfxPrimitives en utilisant la fonction filledCircleRGBA() et après crée une autre circle en utilisant la même fonction pour avoir une circle car apparemment il n'y a pas une fonction qui nous permet de créer une circle.

-creation da la logique du jeu en utilisant les fonction suivant :

void player\_turn()

int won\_game()

void game\_over\_condition()

int count\_cases()

void switch\_player()

void reset()

void clicked\_cell()