

README

1. On est allé jusqu'au bout, c'est-à-dire qu'on a fini le P14. On a fait en plus quelques extensions (3, 8 (interface graphique, crédits)).
2. Oui, WxWidget, OpenGL
3. Environ 2.3 heures par personne

On a séparé nos fichiers en plusieurs sous-dossiers :

- Bin : les exécutables
- Build : les fichiers objets (vous les aurez une fois que vous aurez compilé)
- Doc : la documentation (journal, réponses, etc.)
- Include : les fichiers en-têtes (.h)
- Src : les fichiers sources (.cc)
- Tests : les tests demandés

Compilation

Pour compiler le projet, allez dans le répertoire du projet sur le terminal et écrivez « make ». Pour lancer la version finale, utiliser la commande ./Projet dans la racine du projet. Pour lancer les programmes de tests taper ./bin/nomDuTest ou faites un cd dans bin.

Noms fichiers

Nos noms de fichiers sont suffisamment explicites, il n'est donc pas nécessaire de les décrire. (seuls un ou deux ont des noms anciens et ne sont pas super claire (c'est surtout dans les bonus) : FenetreSTAT, est la fenêtre qui accueille les crédits, glSTAT est la VueOpenGL des crédits

On aimerait aussi vous signaler que les fichiers intermédiaires ont été beaucoup moins commenté que les fichiers du projet. Mais il y a très peu de changement entre ceux-ci, donc référez-vous à ceux finaux.

On aimerait aussi s'excuser pour les fautes d'orthographe, surtout dans les commentaires (on a essayé d'en corriger un max dans les fichiers) .

Si vous voulez lancer le Projet sans les bonus (pas conseillé) tapez ./bin/ProjetSansBonus

Si vous voulez lancer le Projet en mode texte tapez ./bin/ProjetTXT

Notre fierté

Les crédits ? (regardez surtout ce que ça donne à l'écran, l'implémentation est un peu brouillon parfois, désolé)

Utilisation :

C'est assez clair. On met quelques captures d'écran de ce que vous devriez avoir

