

DOCUMENTATION

PRESENTATION :

Le projet Arcade, née en 2018 par un groupe de développeur :

- Sébastien Tan, chef de projet
- Rémi Correnson
- Guillaume Rault

Est un logiciel permettant à n'importe quelles personnes de jouer à son jeu avec son moteur graphique du moment que certaine partie du code source lui soit donné.

LISTE DE PROGRAMME OBLIGATOIRE A AVOIR :

- Un jeu réaliser avec l'interface « IGame » de l'arcade.
- Une librairie graphique réaliser avec l'interface « IGraphic » de l'arcade.
- Le dossier « cpp_arcade » qui doit contenir, à la racine un « Makefile »

COMMENT COMPILER ?

A la racine du dossier « cpp_arcade » vous pourrez trouver un fichier « Makefile ». Ce fichier vous permettra de compiler si vous avez bien les éléments nécessaires au lancement.

Le « Makefile » à 4 modes de compilation :

- « make core » : qui vous permettra de compiler seulement le « core » du logiciel Arcade.
- « make games » : qui vous permettra de compiler seulement les « jeux » du logiciel arcade.
- « make graphics » : qui vous permettra de compiler seulement les « librairies graphiques » du logiciel arcade.
- « make » : qui vous permettra de compiler le logiciel arcade.
- « make re » : qui vous permettra de recompiler tout le logiciel arcade.

COMMENT UTILISER MES FICHIERS DE JEUX ET GRAPHIQUES ?

Pour pouvoir utiliser vos fichiers vous devrez ouvrir avec n'importe quel éditeur de texte le fichier « Makefile ».

Puis chercher :

- « GAMES = » et remplacer ou rajouter vos fichiers de jeux.
- « GRAPHICALS = » et remplacer ou rajouter vos fichiers de graphiques.

Après avoir changé ou rajouter vos différents fichiers, il va falloir les mettre au bon endroit.

Les jeux devront être mis dans le dossier « games_src » dans lequel vous devrez créer pour chacun de vos jeux, un dossier qui lui est propre.

Faites de même pour vos bibliothèques graphiques qui devront être mises dans « graphics_src ».

COMMENT LANCER LE PROGRAMME ?

Après avoir compilé avec le « Makefile », un exécutable « arcade » devra être apparu à la racine de votre dossier.

Utiliser-le avec cette commande pour pouvoir lancer l'arcade (remplacer « games » et « graphics » par votre jeu/graphiques ou celui présent dans la liste ci-dessous) :

```
./arcade games graphics
```

LISTE DES JEUX

NIBLER :



Le nibbler est un jeu ressemblant au « Snake » où le but n'est pas de survivre pour atteindre un certain score mais de manger toutes les pommes présentes sur la tout évitant les murs pour ne pas mourir.

Ce jeu se joue seulement avec les flèches directionnelles du clavier.

LISTE DES LIBRAIRIES GRAPHIQUES

NCURSES :



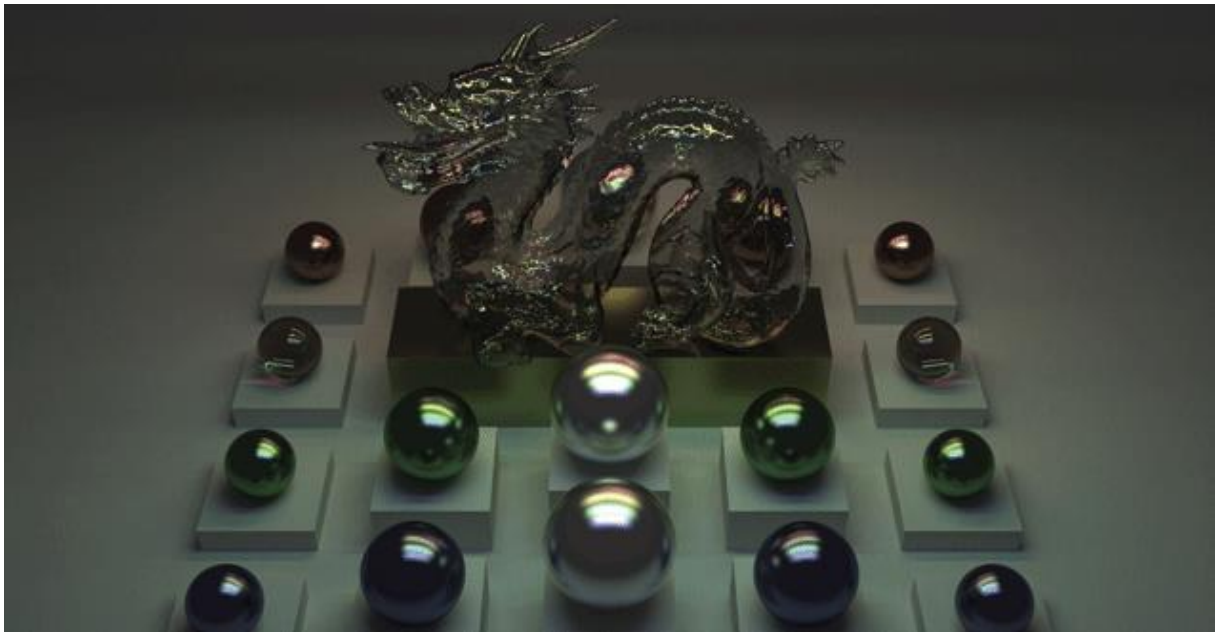
La Ncurses est une librairie graphique utilisant l'affichage du terminal.

(Ces librairies graphiques sont parfaites pour vos pixel art.)

SFML :



Librairie graphique assez classique mais pouvant rendre de jolie aperçue.



(Source : <http://www.epitech.eu/images/media/cursus/ray-tracer.png>)