

```

1  #include <stdbool.h>
2  #include <stddef.h>
3  #include <stdint.h>
4  #include <tice.h>
5
6  #include <stdio.h>
7  #include <stdlib.h>
8  #include <string.h>
9
10 #include <graphx.h>
11 #include <fileioc.h>
12 #include <fontlibc.h>
13 #include "fonts/fonts.h"
14 #include "fonts/Standard.h"
15
16 #include "main.h"
17
18
19 #define VERSION_LOGICIEL "pre-alpha"
20
21 int main(void)
22 {
23
24     gfx_Begin();
25
26     MainMenu();
27
28     gfx_End();
29
30     return 0;
31 }
32
33 /*main menu*/
34 void MainMenu()
35 {
36     int choix = 0;
37     int key = 0;
38     /*imprimer tout*/
39     gfx_FillScreen(255);
40     fontlib_SetFont(test_font, 0);
41     PrintCentered("Stellaris", 30, 4, 0, 0);
42     gfx_SetMonospaceFont(8);
43     PrintCentered("Options", 140, 2, 0, 0);
44     gfx_SetTextBGColor(255);
45     gfx_PrintStringXY(VERSION_LOGICIEL, LCD_WIDTH-strlen(VERSION_LOGICIEL)*8 - 20, 205);
46     /*faire le choix*/
47     while((key = os_GetCSC()) != sk_Enter)
48     {
49         switch (key)
50         {
51             case sk_Down:
52                 choix++;
53                 break;
54             case sk_Up:
55                 choix--;
56                 break;
57         }
58         if (choix > 3) {choix = 0;}
59         if (choix < 0) {choix = 3;}
60         /*dessiner le choix*/
61         switch (choix)
62         {
63             case 0:
64                 PrintCentered("Charger", 80, 2, 26, 0);
65                 PrintCentered("Nouvelle partie", 110, 2, 0, 0);
66                 PrintCentered("Quitter", 170, 2, 0, 0);
67                 break;
68             case 1:
69                 PrintCentered("Charger", 80, 2, 0, 0);

```

```

70         PrintCentered("Nouvelle partie", 110, 2, 26, 0);
71         PrintCentered("Options", 140, 2, 0, 0);
72         break;
73     case 2:
74         PrintCentered("Nouvelle partie", 110, 2, 0, 0);
75         PrintCentered("Options", 140, 2, 26, 0);
76         PrintCentered("Quitter", 170, 2, 0, 0);
77         break;
78     case 3:
79         PrintCentered("Charger", 80, 2, 0, 0);
80         PrintCentered("Options", 140, 2, 0, 0);
81         PrintCentered("Quitter", 170, 2, 26, 0);
82         break;
83     }
84 }
85 switch (choix)
86 {
87     case 0:
88         break;
89     case 1:
90         Avertissement();
91         break;
92     case 2:
93         break;
94     case 3:
95         break;
96 }
97 }
98
99
100 /*création d'une nouvelle partie*/
101 void NouvellePartie()
102 {
103     ti_var_t sauvegarde;
104     /*lancer*/
105     ti_CloseAll();
106     sauvegarde = ti_Open("sauVar", "w");
107 }
108
109 /*message d'avertissement*/
110 void Avertissement()
111 {
112     int key = 0, choix = 1;
113     gfx_FillScreen(255);
114     PrintCentered("ATTENTION", 50, 2, 200, 0);
115     PrintCentered("Cela supprimera", 80, 2, 0, 0);
116     PrintCentered("toute sauvegarde", 100, 2, 0, 0);
117     PrintCentered("Continuer?", 140, 2, 0, 0);
118
119     do
120     {
121         switch (key)
122         {
123             case sk_Right:
124                 choix++;
125                 break;
126             case sk_Left:
127                 choix--;
128                 break;
129         }
130         if (choix > 2) {choix = 0;}
131         if (choix < 0) {choix = 2;}
132         /*dessiner le choix*/
133         switch (choix)
134         {
135             case 0:
136                 PrintCentered("oui", 180, 2, 26, 0);
137                 PrintCentered("non", 180, 2, 0, 0);
138                 break;

```

```

139         case 1:
140             PrintCentered("oui", 180, 2, 0, 0);
141             PrintCentered("non", 180, 2, 26, 0);
142             break;
143     }
144     } while((key = os_GetCSC()) != sk_Enter);
145     switch (choix)
146     {
147         case 0:
148             NouvellePartieEspece();
149             break;
150         case 1:
151             MainMenu();
152             break;
153     }
154 }
155
156 /*choix de l'espece*/
157 void NouvellePartieEspece()
158 {
159     int key = 0, choix = 1;
160     gfx_FillScreen(255);
161     PrintCentered("Espece", 20, 3, 0, 20);
162
163     do
164     {
165         switch(key)
166         {
167             case sk_Down:
168                 choix++;
169                 break;
170             case sk_Up:
171                 choix--;
172                 break;
173         }
174         if (choix > 2) {choix = 0;}
175         if (choix < 0) {choix = 2;}
176         /*dessiner le choix*/
177         switch (choix)
178         {
179             case 0:
180
181         }
182     }
183
184
185 /*chargement de la derniere partie*/
186 void ChargementJeu()
187 {
188
189 }
190
191
192 /*print centered fonction*/
193 void PrintCentered(const char *str, int y, int taille, int color, int differenceX)
194 {
195     int x, a, longueur, i;
196     gfx_TempSprite(ch, 8, 8);
197     gfx_SetFontData(font_logo);
198
199     /*fait un "fond vert" au sprite et le rend transparent*/
200
201     gfx_SetTextFGColor(color);
202     gfx_SetTextBGColor(TEXT_BG_COLOR);
203     gfx_SetTransparentColor(TEXT_BG_COLOR);
204
205     x = (LCD_WIDTH - strlen(str) * 8 * taille)/2 + differenceX;
206     a = 1;
207     i = 0;

```

```

208
209     /*sort chaque char dans u sprite et le grossit à la taille désirée
210     on peut pas grossir un string sinon
211     police du logo de stellaris*/
212     while (a != 0)
213     {
214         ch = gfx_GetSpriteChar(str[i]);
215         gfx_ScaledTransparentSprite_NoClip(ch, x, y, taille, taille);
216         a = str[i];
217         x += 8 * taille;
218         i++;
219     }
220 }
221
222 void PrintText(const char *str, int x, int y, int taille, int color)
223 {
224     int a, longueur, i;
225     gfx_TempSprite(ch, 8, 8);
226     gfx_SetFontData(font_logo);
227
228     /*fait un "fond vert" au sprite et le rend transparent*/
229
230     gfx_SetTextFGColor(color);
231     gfx_SetTextBGColor(TEXT_BG_COLOR);
232     gfx_SetTransparentColor(TEXT_BG_COLOR);
233
234     a = 1;
235     i = 0;
236
237     /*sort chaque char dans u sprite et le grossit à la taille désirée
238     on peut pas grossir un string sinon
239     police du logo de stellaris*/
240     while (a != 0)
241     {
242         ch = gfx_GetSpriteChar(str[i]);
243         gfx_ScaledTransparentSprite_NoClip(ch, x, y, taille, taille);
244         a = str[i];
245         x += 8 * taille;
246         i++;
247     }
248 }

```