SDL 2 PART 2

1) Quel Api faut-il ajouter à votre projet de développement afin de pouvoir prendre en charge les images au format (JPG, PNG….), que fait cet API? 10 points

Il faut ajouter l’API SDL\_image pour prendre en charge les images. Cela permet de pouvoir charger les images dans les SDL\_Surface et SDL\_Texture.

2) Donnez les étapes de configuration pour l’utilisation de ce nouvel API. 10 points

On doit d’abord ajouter la librairie SDL\_image dans notre dossier de projet

Sur le compilateur dans Build Options

On doit aussi ajouter dans linker settings et link libraries libSDL2\_image.a et libSDL2\_image.dll.a et dans other linker options -lSDL2\_image ,-lSDL2main,-lSDL2.

On doit ajouter dans le dossier du projet SDL2\_image.dll, zlib1.dll, et en fonction du formats d’images utilisés : libjpeg-9.dll, libpng16-16.dll, libtiff-5.dll et libwebp-7.dll.

Dans le code on doit y ajouter include SDL\_image.h .

3) Donnez un exemple de code en c chargeant une image au format png dans la fenêtre (image de votre choix). Commentez et expliquez ce code. 10 points

4) Les images animées : Gestion des Tileset Expliquez ce qu’est un tileset, à quoi cela peut servir? 10 points.

Un tileset est un ensemble de tile(tuile en français) il consiste à regrouper de petite images dans une grille et permet d’être utilisée en tile mapping pour être utilisée facilement.

5) A partir de ces sites : https://itch.io/game-assets/free/tag-tileset , https://opengameart.org/content/orthographic-outdoor-tiles ou du site de votre choix, proposant des tilesets d’images libres de droit, créez une image animée dans votre fenêtre.(Vous simulez les changements d’animation à chaque frame). 15 points