

Collaborateurs :

Quentin BAUDET

Guillaume CAUCHOIS

Robin GRATTEPANCHE

DOCUMENTATION **GAME-OVER** **ARCADE**

Comment créer une librairie compatible ?

Notre programme arcade utilise les appels systèmes dlopen, dlsym, et dclose pour charger les propriétés d'une librairie partagée.

1) Une librairie lib_arcade_game :

Pour créer une librairie compatible, votre librairie de jeux devra contenir au minimum les symboles suivants pour pouvoir être correctement utilisés.

- Le symbole « getInstanceGame » qui permet l'instanciation d'un Objet de type « GameCore », qui permettra ensuite d'appeler la méthode suivante :

GameCore→startCore(DLLoader *) ;

où DLLoader est un objet respectant la définition disponible dans le projet dans le répertoire suivant : inc/DLLoader.hpp

1) Une librairie lib_arcade_graphic :

Pour créer une librairie compatible, votre librairie graphique devra contenir au minimum les symboles suivants pour pouvoir être correctement utilisés.

- Un getInstance associé aux appels nécessaire par la lib_arcade_game.

- Un « getInstanceGraphicMenu » qui permet l'instanciation d'un objet de type « GraphicMenu », qui permettra ensuite d'appeler la méthode suivante :

GraphicMenu→startMenu(std::vector<std::string> &, std::vector<std::string>&) ;

où les deux paramètres sont des vectors de std::string représentant dans un premier temps la liste des librairies graphiques puis dans une second temps la liste des librairies de jeux disponibles. Celle-ci est dans notre cas automatiquement générée lors de l'ouverture de l'arcade par la lecture des répertoires « lib » et « games ».

Architecture du projet ARCADE

