

L'enum ARCADE contient les valeurs à renvoyer en fonction de la touche pressée par l'utilisateur.

L'interface IGame est la classe de base à implémenter pour créer un jeu.

Cette interface est composée des fonctions suivantes :

- int InitGame() : initialise toutes les variables du jeu (création de la carte, des objets...)
- void getInput(ARCADE) : sauvegarde la valeur de l'entrée utilisateur
- int Action() : réalise les opérations nécessaires en fonction de la valeur de l'entrée
- object\_t getObjectByNumber(uint num) : prends un numéro d'objet en paramètre et renvoie toutes les infos sur celui-ci
- uint getNum() : renvoie le nombre d'objets dans le jeu

L'interface IGraphical est la classe de base à implémenter pour ajouter une librairie graphique.

Cette interface est composée des fonctions suivantes :

- void createWindow() : permet de créer une nouvelle fenêtre
- void createObj(Object\_t) : permet de créer un nouvel objet
- void setPosition(int, Pos) : assigne une position à l'objet dont l'id est l'entier passé en paramètre
- ARCADE getInput(int) : gère les entrées et renvoie la valeur de l'enum correspondant (L'entier est à mettre à 0)
- void EraseObj(int num) : permet de détruire un objet avec l'id "num"
- void HideObj(int num) : rend l'objet avec l'id "num" invisible
- void showObj(int num, int) : rend l'objet avec l'id "num" affichable
- void updateObj(int, uint) : met à jour l'objet
- void updateObj() : supprime tous les vecteurs d'objets
- void draw() : dessine tous les objets dans la fenêtre
- uint getNum() : renvoie le nombre d'objets créés dans le jeu

Adrian Morvan

Thomas Bouvier

Hugo Lacour