

GUIDE ARCADE

Sommaire

1- Introduction

2 – Bibliothèques graphiques

3 – Bibliothèques des jeux

INTRODUCTION

Le projet Arcade est une plateforme de jeu conçue pour recréer l'expérience des jeux d'arcade classiques. Les utilisateurs peuvent choisir parmi différents jeux et interfaces graphiques, le tout chargé dynamiquement pour une expérience personnalisable et variée. De plus, la plateforme est conçue pour être extensible, permettant aux développeurs d'ajouter facilement de nouveaux jeux et de nouvelles bibliothèques graphiques.

Bibliothèques Graphiques

Les bibliothèques graphiques dans le projet Arcade permettent une interaction visuelle entre le jeu et l'utilisateur. Pour intégrer une nouvelle bibliothèque graphique, elle doit implémenter l'interface `IDisplay` fournie, qui définit un ensemble de méthodes pour la gestion de fenêtre, le rendu d'entités, et la capture des entrées utilisateur. Cela inclut l'initialisation de la fenêtre de jeu, la création et la gestion des entités graphiques, l'affichage et la mise à jour des graphiques, ainsi que la gestion des événements tels que les entrées clavier et la fermeture de fenêtre. Le processus d'intégration exige que la bibliothèque soit capable de travailler avec des structures de données génériques fournies par le cadre du projet, permettant ainsi une compatibilité avec différents jeux sans nécessiter de modifications majeures. Pour une documentation détaillée sur l'implémentation et l'utilisation de ces interfaces, ainsi que sur les spécifications des méthodes et leur utilisation prévue, veuillez vous référer au document **Documentation.pdf**

Explication pour les Bibliothèques de Jeu

Les bibliothèques de jeu dans le projet Arcade sont conçues pour fournir la logique et les règles spécifiques à chaque jeu, tout en s'intégrant de manière transparente avec le système global et les bibliothèques graphiques. Pour être incorporées dans Arcade, ces bibliothèques doivent implémenter l'interface `IGame`, qui spécifie les méthodes nécessaires pour démarrer et terminer une partie, gérer les scores, les vies, ainsi que charger et manipuler la carte de jeu et les entités. Cela assure que chaque jeu peut être lancé, contrôlé, et interagit avec par l'intermédiaire du même cadre, permettant aux utilisateurs de passer facilement entre différents jeux tout en utilisant différentes interfaces graphiques.

L'architecture flexible d'Arcade permet aux développeurs de se concentrer sur la création de la logique de jeu unique, tout en bénéficiant d'une intégration avec le système Arcade. Pour plus d'informations sur la création de bibliothèques de jeu, y compris des exemples de code et des directives de développement, reportez-vous à [**Documentation.pdf**](#) qui fournit des instructions détaillées et des références.