**Comment créer un jeu compatible avec l’Arcade :**

Votre jeu doit implémenter l’interface IGames. Les fonctions de cette interface doivent avoir le comportement suivant :

*Map \*getMap() const*

Renvoie un pointeur sur la map du jeu.

*void applyCommand(e\_action action)*

Applique la commande passée en paramètre (Voir Events.hpp)

*void init(std::string player)*

Initialise le jeu.  
Le paramètre sert à préciser le nom du joueur.

*t\_game\_status \*update()*

Fonction appelé en boucle par le Core.

Implémente la logique du jeu.

Renvoie un pointeur sur une structure stockant le status de la partie en cours.

*Score \*getScore() const*

Renvoie un pointeur sur une classe score.

*void restart()*

Recommence la partie.

*std::map<Tile::Type, std::string> \*getSprites() const*

Renvoie une map des chemins des textures (nécessaire pour certaines librairies graphique) pour chaque Tile::Type.

**Comment créer une librairie graphique compatible avec l’Arcade :**

Votre libraire graphique doit implémenter l’interface IDisplay. Les fonctions de cette interface doivent avoir le comportement suivant :

*void drawMenu(std::map<std::string, std::string>)*

Fonction appelée en boucle par le Core. Permet de dessiner le menu.

Prends en paramètre une map contenant le nom et le chemin de la librairie.

*void init(Map \*map, Core\* core, Score\* score, std::map<Tile::Type, std::string> \*sprites)*

Initialise la librairie graphique.  
Prend en paramètre la map du jeu à afficher, un pointeur sur le core, un pointeur sur Score et une map de sprites.

*void update()*

Fonction appelée en boucle par le Core.  
Permet de rafraîchir l’affichage.

Afin de notifier l’appuie sur une touche par l’utilisateur. La libraire graphique doit utiliser la fonction suivante :

*void notify(e\_action action)*

Notifie qu’une action de type e\_action (voir Events.hpp) a été effectué en jeu.

*void notify(e\_menu action, std::string path)*

A utiliser dans le menu, notifie d’une action de type e\_menu (voir Events.hpp) avec le path de la librairie à charger.