

## SDL 2 partie 2

- 1) Afin de prendre en charge d'autres formats d'image, il est nécessaire d'installer la Bibliothèque d'Image SDL\_Image 2.0. Celle-ci permet l'utilisation des images de type jpg, png, gif, bmp, tga, xpm, pnm, pcx, tif et lbm.
- 2) D'abord, il faut télécharger la bibliothèque d'image à l'adresse suivante :

[https://www.libsdl.org/projects/SDL\\_image/](https://www.libsdl.org/projects/SDL_image/) et télécharger [SDL2\\_image-devel-2.0.5-VC.zip](#).

Il faut ensuite implanter les fichiers .dll à la racine du projet.

Ensuite, il faut configurer les Build Options et ajouter dans les Linkers les fichiers libSDL2\_image.a et libSDL2\_image.dll.a. Il faut ensuite ajouter #include "SDL2/SDL\_image.h" à l'entête du main.c.

- 3) 

```
SDL_SetRenderTarget(pRenderer, NULL);
SDL_Surface* image = IMG_Load("youpi_wallpaper.png");
//Creation d'une surface à partir d'une image

SDL_Texture* Image = SDL_CreateTextureFromSurface(pRenderer,image);
//Creation d'une texture à partir de la surface

if(!image)
{
    printf("Erreur de chargement de l'image : %s",SDL_GetError());
    return -1;
}
SDL_Rect myRect;    //Définition d'une zone d'affichage
myRect.x = 0;
myRect.y = 0;
SDL_QueryTexture(Image, NULL, NULL, &myRect.w, &myRect.h);
//Appel de la texture dans le rectangle
```

4) Un Tileset, ou Tile-mapping, est une méthode de création d'image simple et peu coûteuse en mémoire. Le principe consiste à déposer des « tuiles » dans une grille, permettant une mise en place simple et la répétition du décor au fil du scrolling.

Par exemple, dans un jeu, on peut identifier le bloc « ciel », le bloc « sol » constituer de plusieurs tuiles se répétant.

5)