Créer une librairie graphique compatible avec notre Arcade

Pour réussir à créer une librarie compatible avec notre arcade il faut créer une instance de notre notre interface IGraph composée des fonctions suivantes :

* ShowInterface(IGame \*): elle permet de récupérer le jeu envoyé et elle affiche les coordonnées de la map et du joueur.
* GetSelectGame(arcade::CommandType) : on récupére la commande tapé au clavier et on fait défiler à l'aide des touches la liste des jeux disponibles, et on le selectionne.
* PollEvent(void) : on récupére la touche sur laquelle on appuie et suivant la touche sur laquelle on appuie on effectue une action (actions listées dans le Protocol.hpp).
* InitTexture(std::string gameName): elle permet de charger les textures en fonction du nom du jeu passer en paramètre.