

# Documentation

Usage : ./arcade [./lib/lib\_arcade\_sdl.so]

## Prérequis :

Environnement UNIX

Ncurses

[Liblapin]

SDL 2.0 (+ extensions Image)

## Besoin du projet :

- Chargement dynamique des librairies graphiques
- Boucle de jeu dans le core
- 3 librairies graphiques
- 2 jeux
- Une interface Core/jeux
- Une interface Core/lib

## Fonctionnement :

⇒ Core :

- Charge la librairie passée en paramètre
- Arrivée sur le menu
- Choix du jeux
- Charge le jeux choisit
- Boucle de jeux lancée
  - ⇒ Detection des touches
  - ⇒ Mise à jour des données (updateGame)
  - ⇒ Actualisation de la map
  - ⇒ Affichage de la map

## Clavier :

q/z/d/s ou fleches pour se déplacer.

I <> P pour changer de lib graphiques.

K <> M pour changer de jeu.

Space pour tirer.

Entrer pour selectionner / jouer / pause.

## Structuration :

