

Définitions des fonctions prototypes

Structure / Types :

```
typedef struct coord_s {int x;int y} coord_t;
```

```
typedef enum etat_e {POURSUITE, FUIITE,RETOUR} etat_t;
```

```
typedef struct fruit_s {char * nom;int points;coord_t *coord} fruit_t;
```

```
typedef struct joueur_s {char * nom;coord_t *coord;int vie, score;} joueur_t;
```

```
typedef struct fantome_s {char *nom;char couleur;coord_t (*chemin)(char [N_LAB][M_LAB], coord_t *, coord_t *);etat_t etat;coord_t *coord;} fantome_t;
```

char labyrinthe[N_LAB][M_LAB] 'm' = mur 'c' = chemin vide 'p' = chemin avec pacgum 's' = chemin avec super pacgum 'b' = boîte, 'e' = entree de la boîte

constante N_LAB = 28

constante M_LAB = 31

fruit_t * fruit_cour (adresse du fruit present sur la carte ou NULL)

Fonctions sur les objets :

coord_t * cree_coord(int x, int y)

coord_t * detruit_coord(coord_t ** coord)

fruit_t * cree_fruit(char * nom , int points, int x, int y)

fruit_t * detruit_fruit(fruit_t ** fruit)

joueur_t * cree_joueur(char * nom, int x, int y)

joueur_t * detruit_joueur(joueur_t ** joueur)

fantome_t * cree_fantome(char * nom, char couleur, int x, int y)

fantome_t * detruit_fantome(fantome_t ** fantome)

Labyrinthe :

int genere_lab(char labyrinthe[N_LAB][M_LAB], int * nb_pacgum) (renvoie un code erreur)

void aff_lab(char labyrinthe[N_LAB][M_LAB]) (afficher dans la console pour test)

IA :

- coord_t chemin_court(char labyrinthe[N_LAB][M_LAB], coord_t * coord_dep, coord_t * coord_arr)
 - coord_t chemin_aleatoire(char labyrinthe[N_LAB][M_LAB], coord_t * coord_dep, coord_t * coord_arr)
 - coord_t chemin_anticipe(char labyrinthe[N_LAB][M_LAB], coord_t * coord_dep, coord_t * coord_arr)
 - coord_t chemin_fuir(char labyrinthe[N_LAB][M_LAB], coord_t * coord_dep, coord_t * coord_arr);
 - int fantome(char labyrinthe[N_LAB][M_LAB], fantome_t * fantome, joueur_t * joueur, int vitesse, void (*chemin)(char[N_LAB][M_LAB], coord_t *, coord_t *))
-
- int ramasse_pacgum(char labyrinthe[N_LAB][M_LAB], joueur_t * joueur) (renvoie code erreur)

Interface graphique + Maquette:

Réalisation du projet SDL

Maquette(présentation)

Menu(Jouer, Score, Options, Quitter)

Labyrinthe

évènement :

déplacement du personnage

interaction bonus