

## Définitions des fonctions prototypes

- **Structure / Types :**

- typedef struct coord\_s {int x;int y} coord\_t;
- typedef enum etat\_e {POURSUITE, FUIITE} 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;etat\_t etat;coord\_t \*coord;} fantome\_t;
- char labyrinthe[28][31] 'm' = mur 'c' = chemin vide 'p' = chemin avec pacgum 's' = chemin avec super pacgum 'b' = boite, 'e' = entree de la boite
- 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[28][31], int \* nb\_pacgum) (renvoie un code erreur)
- void aff\_lab(char labyrinthe[28][31]) (afficher dans la console pour test)
- 

- **IA :**

- void chemin(char labyrinthe[28][31], coord\_t \* coord\_dep, coord\_t \* coord\_arr)
- void fantome(char labyrinthe[28][31],fantome\_t \* fantome,joueur\_t \* joueur )
- int ramasse\_pacgum(char labyrinthe[28][31], 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
-