

CASSE BRIQUE

Principe :

Détruire le plus de briques possibles à l'aide d'une balle et d'une raquette, sans la perdre en accumulant un maximum de points. La raquette se déplace à l'aide de la souris ou clavier, lancement de la balle par ESPACE.

Bonus :

Vous pouvez gérer plusieurs tableaux

Lorsque vous avez fini un tableau la vitesse augmente. (Et ça va de plus en plus vite)

Objectif :

Ce TP a pour objectif la découverte du langage C/SDL2. Les différentes parties sont :

La définition des types enregistrement dont vous avez besoin :

struct balle

struct brique

struct raquette

....

L'utilisation des méthodes et des événements

- Gestion des inputs clavier droite/gauche ou souris droite/gauche
- Gestion de escape pour échapper jeu
- Affichage du score à la fin d'un tableau