

# Documentation

## IGraphic interface:

```
class IGraphic {  
public:  
    virtual void drawPixel(Pixel *pixel) = 0;  
    virtual void drawText(Text *text) = 0;  
    virtual void myClear() = 0;  
    virtual void myRefresh() = 0;  
    virtual Arcade::CommandType getInput() = 0;  
    virtual ~IGraphic() {};  
};
```

**void DrawPixel(Pixel \*pixel);**

Cette fonction prend en paramètre un objet Pixel et permet de dessiner un carré d'une taille, une position et une couleur donnée.

**void drawText(Text \*text);**

Cette fonction prend en paramètre une variable Text et permet d'afficher un texte en choisissant sa position et sa taille.

**void myClear();**

Cette fonction permet de clear l'écran entre chaque boucle de jeux.

**void myRefresh();**

Cette fonction permet de rafraîchir les données et les mettre à jour sur l'écran.

**Arcade::CommandType getInput();**

Cette fonction permet de récupérer les données saisies sur le clavier par l'utilisateur et retourne un Arcade::CommandeType.

## IGame interface:

```
class IGame {  
public:  
    virtual void initPlayerName(std::string playerName) = 0;  
    virtual void draw(IGraphic *lib) = 0;  
    virtual void getEvent(CommandType cmd, IGraphic *lib) = 0;  
    virtual void update(double timeElapsed) = 0;  
    virtual ~IGame() {};  
};
```

### **void initPlayerName(std::string playerName);**

Permet de set le nom du joueur pour qu'il soit affiché dans le jeu.

### **void draw();**

Permet de dessiner les changement effectué durant la boucle de jeu.

### **void getInput();**

Permet de recevoir les input clavier du joueur.

### **void update(double timeElapsed);**

Permet de faire la mise à jour des valeurs entre chaque boucle de jeux et prend en paramètre un double indiquant le temps écoulé en un tour de boucle.

### **void remake();**

Permet de relancer le jeux en commençant une nouvelle partie.

## **Contact:**

maxime.frechard@epitech.eu

axel.biehler@epitech.eu

arthur.robine@epitech.eu

## **Chef du groupe qui partage l'architecture :**

nicolas.schneider@epitech.eu