# Projet SDL2

1. Il faut ajouter SDL\_image afin de pouvoir prendre en charge les images (JPG,PNG,etc). Cet API permet de charger les images en tant que SDL\_Surface et SDL\_Texture.
2. On d’abord télécharger la librairie depuis le site de téléchargement ([https://www.libsdl.org/projects/SDL\_image/)](https://www.libsdl.org/projects/SDL_image/).

Il faut ajouter le contenu du dossier téléchargé dans le dossier de la librairie SDL.  
Sur CodeBlocks avec le compilateur gcc, dans « Build Options », il faut ajouter dans Linker Settings, Link librairies, les chemins vers les fichiers libSDL2\_image.a et libSDL2\_image.dll.a.  
Il faut ajouter dans « Other linker options »  -lSDL2\_image.

Pour l’exécution, il faut ajouter dans le dossier du projet les dll suivantes : SDL2\_image.dll, zlib1.dll, puis selon les formats d’images utilisés : libjpeg-9.dll, libpng16-16.dll, libtiff-5.dll et libwebp-7.dll.

Enfin dans le code, il faut faire include SDL\_image.h.

1. SDL\_Renderer \*pRenderer;

SDL\_Texture \*pTexture;

SDL\_Rect rect = {0,0,240,400} ; //création d’un rectangle

SDL\_Surface \*image = NULL ;

//On créé la surface nomée image (c’est elle qui contiendras l’image à afficher)

//chargement de l’image

Image = IMG\_Load(“Soleil.png”); //on affecte à image le png « soleil »

//création de la texture

sdl.ptexture = SDL\_CreateTextureFromSurface(sdl.prenderer,image);

//preparation à l’affichage

SDL\_RenderCopy(sdl.pRenderer,sdl.ptexture,NULL,&rect);

//delai d’affichage

SDL\_Delay(5000); //delai d’affichage de 5 secondes

1. Un tileset est une collection d’image rectangulaire. Son but principal est de simplifier le codage d’une image. C’est-à-dire qu’au lieu de load une image 5 fois (exemple 5 frame différentes) on va jouer avec les coordonnées pour reload par-dessus la premières.
2. SDL\_Renderer \*pRenderer;

SDL\_Texture \*pTexture;

Int main(int argc, char \*argv[])

{

SDL\_rect rect = {100,100,240,400}, src= {0,0,16,28} ;

Image = IMG\_Load(“Stickman\_frame.png”);

Sdl.pTexture = SDL\_CreateTextureFromSurface(sdl.prenderer,image);

Int I =0;

For (i=0;i<8;i++)

{

Src.x = i\*16;

//preparation affichage

SDL\_RenderCopy(sdl.pRenderer,sdl.pTexture,&src,&rect);

SDL\_RenderPresent(sdl.pRenderer);

}

//le but est de se déplacer sur la « feuille de frame » pour afficher successivement les frames et donner l’illusion d’un mouvement

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |