

ARCADE

Par :

Hanniel DEGBELO

Ezéchiél ADJATAN

Christ HOUNKANRIN

Collaborateurs :

Omer DEDO

Ted DOSSOU-KOKO

Abiola FAYEMI

A PROPOS

Arcade est une plate-forme de jeu : un programme qui permet à l'utilisateur de choisir un jeu et qui tient un registre des scores des joueurs. Pour pouvoir traiter les éléments de votre plate-forme de jeu au moment de l'exécution, vos bibliothèques graphiques et vos jeux doivent être implémentés en tant que bibliothèques dynamiques, chargées au moment de l'exécution. Chaque interface graphique disponible pour le programme doit être utilisée

BUILD

Compilation de la console : make

Compilation des jeux : make games

Compilation des librairies graphiques : make graphics

Lancement du programme : ./arcade [chemin de la librairie graphique]

ARCHITECTURE

L'architecture du programme se trouve dans le fichier
arcade_architecture.exalidraw

Ce fichier est à ouvrir sur le domaine : <https://excalidraw.com>