

Type :

G = Game object

M = Music

S = Sound

B = Boutton

T = Text

F = Font

V = Volume Bar

= Commentaire

Chacun des argument n'est pas obliger d'etre utiliser il y a des valeur par default mais pour certain argument c'est tres recommander. De plus les argument n'a pas d'ordre

Game Object :

Path="path" : Recupere le path de la texture par rapport a l'executable

ID=nbr : Set le game object a cette id ce qui utile pour plus tard le recuperer

Rect=(x,y,width,height) : Permet de set le rect du sprite

Pos=(x,y) : Prend le sprite est le place au coordonne attention il le fait par rapport au milieu du rect du sprite

Prio=nbr : Savoir sur quelle couche va etre afficher le game object. 1 etant la couche la plus haute . Sachant les bouton et les game object utilise le meme systeme

Disp=nbr : Si Disp est egale a 0 il est pas afficher ou sinon il est afficher

Boutton :

Pos=(x,y) : Prend le Boutton est le place au coordonne attention il le fait par rapport au milieu du bouton sans le contour

Size=(width,height) : Permet de set la taille du bouton

ID=nbr : Set le bouton a cette id ce qui utile pour plus tard le recuperer

Color=(r,b,g,a) : Permet de set la couleur du bouton

Color_Out=(r,b,g,a) : Permet de set la couleur du contour du bouton

Size_Out=nbr : Permet de set la taille du contour

Prio=nbr : Savoir sur quelle couche va etre afficher le game object. 1 etant la couche la plus haute .
Sachant les bouton et les game object utilise le meme systeme

Status=nbr : 1=activate, 2=desactive, 3=invisible, 4=invisible+desactive

GO=nbr : Id du game object qui est lie a lui

Path="path" : Recupere le path de la texture par rapport a l'executable et le set dans le bouton

Rect=(x,y,width,height) : Permet de set le rect de la texture

Key=nbr : Si Key = 0 alors le bouton ne pourra pas etre selectionner par les touches or si Key > 0
alors le bouton pourra etre selectionner par les touches

Fc_hoex=nom_de_fonction : Besoin de mettre un nom dans le fichier fc_for_button.h dans le
tableau fc_name puis dans le tableau fonction placer le pointeur de fonction a la meme place que
dans le tableau fc_name et puis va set automatiquement le bouton que quand on va enlever la souris
sur lui dessus il va lancer la fonction set dans le tableau

Fc_ho=nom_de_fonction : Besoin de mettre un nom dans le fichier fc_for_button.h dans le
tableau fc_name puis dans le tableau fonction placer le pointeur de fonction a la meme place que
dans le tableau fc_name et puis va set automatiquement le bouton que quand on va passer la souris
sur lui dessus il va lancer la fonction set dans le tableau

Fc_clrl=nom_de_fonction : Besoin de mettre un nom dans le fichier fc_for_button.h dans le
tableau fc_name puis dans le tableau fonction placer le pointeur de fonction a la meme place que
dans le tableau fc_name et puis va set automatiquement le bouton que quand on va cliquer et
relacher dessus il va lancer la fonction set dans le tableau

Fc_clpr=nom_de_fonction : Besoin de mettre un nom dans le fichier fc_for_button.h dans le
tableau fc_name puis dans le tableau fonction placer le pointeur de fonction a la meme place que
dans le tableau fc_name et puis va set automatiquement le bouton que quand on va cliquer dessus il
va lancer la fonction set dans le tableau

Sound :

Path="path" : Recupere le path du sound par rapport a l'executable

Vol=nbr : Set le volume du sound

Loop=nbr : Si loop = 0 le son ne va pas boucler or si loop = 1 le son va boucler

ID=nbr : Set le son a cette id ce qui utile pour plus tard le recuperer

Music :

Path="path" : Recupere le path de la musique par rapport a l'executable

Vol=nbr : Set le volume de la musique

Loop=nbr : Si loop = 0 la musique ne va pas boucler or si loop = 1 la musique va boucler

ID=nbr : Set la musique a cette id ce qui utile pour plus tard le recuperer

Text :

Pos=(x,y) : Prend le text est le place au coordonne

ID=nbr : Set le Text a cette id ce qui utile pour plus tard le recuperer

Disp=nbr : Si Disp est egale a 0 il est pas afficher ou sinon il est afficher

Sizechar=nbr : Set la taille des caractere

Str="str" : Set le text a la str

Prio=nbr : Savoir sur quelle couche va etre afficher le text. 1 etant la couche la plus haute . Sachant les bouton et les game object utilise le meme systeme

Font (a utilisée avant de mettre du text):

Path="path" : Recupere le path de la font par rapport a l'executable

Volume Bar :

Pos=(x,y) : Prend la barre est le place au coordonne attention il le fait par rapport au milieu du bouton sans le contour

Size=(width,height) : Permet de set la taille de la barre

Size_Out=nbr : Permet de set la taille du contour

ID=nbr : Set le bouton a cette id ce qui utile pour plus tard le recuperer

Disp=nbr : Si Disp est egale a 0 il est pas afficher ou sinon il est afficher

Prio=nbr : Savoir sur quelle couche va etre afficher la barre. 1 etant la couche la plus haute . Sachant les bouton et les game object utilise le meme systeme

Color_Act=(r,b,g,a) : Permet de set la couleur de la barre quand selectionner

Color_Unact=(r,b,g,a) : Permet de set la couleur de la barre quand pas selectionner

Color_Out=(r,b,g,a) : Permet de set la couleur du contour du la barre

Pour se deplacer avec les boutons les touches son fleche directionnel et entrée pour lancer la fonction