

ARCADE

Ce projet à pour but de créer un programme d'arcade permettant de lancer différents jeux avec différentes bibliothèque graphiques.

Les jeux:
- [x] Pacman
- [] Nibbler

Les bibliothèques graphiques:
- [x] ncurses
- [] SFML
- [] SDL2

Installation

Commencez par cloner le projet sur votre ordinateur

```
git clone https://github.com/EpitechIT2020/B-OOP-400-LIL-4-1-arcade-louis.chopinet.git arcade
cd arcade/
```

Créez ensuite les fichier de compilation via `cmake`

```
cmake .
```

Puis compilez le projet

```
cmake --build .
```

Utilisation

Pour lancer le programme utilisez

```
./arcade <graphic_library_name>
```

Les bibliothèque graphiques disponible apparaissent dans le dossier `lib`

```
lib
├─ arcade_ncurses.so
├─ arcade_sd12.so
└─ arcade_sfm1.so
```

Pour lancer le programme avec la ncurses tapez

```
./arcade lib/arcade_ncurses.so
```

Mapping

Vous pouvez créer vos propre carte pour certain jeux.

Pour ce faire vous devez créer un nouveau fichier dans le dossier `mapping`

L'extension de ce fichier doit correspondre au jeu pour le quel la carte est destiné: - Pacman `.pcm` - Nibbler `.nbl`

Des exemples de carte sont disponible dans ce même dossier.

Légende des carte:

- # est un mur
- . est un chemin pour le joueur
- @ est un bonus
- M est un monstre
- tous les autres éléments sont des murs

Les autres éléments sont générer de façon aléatoire au lancement du jeu

Crédits

Projet développé par *Louis Chopinet* et *Pierrick Gouerec*
Interface partagé avec *Marc berthelin*, *Arthur Decovemacker* et *Seraphin Perrot*