

DOCUMENTATION ARCADE

Interface IdisplayModule:

```
virtual ~IDisplayModule() {};  
virtual void doEvent(std::string &) = 0;  
virtual void clean() = 0;  
virtual bool isOpen() const = 0;  
virtual void display() = 0;  
virtual void init(const arcade::state::state_t) = 0;  
virtual void draw(const std::vector<std::string> &) = 0;  
virtual arcade::key::key_t const &getKey() const = 0;  
virtual arcade::state::state_t const &getState() const = 0;  
virtual void setKey(const arcade::key::key_t) = 0;  
virtual void setState(const arcade::state::state_t &s) = 0;  
virtual void setName(std::string &) = 0;
```

Interface IGame:

```
typedef enum {  
    UP,  
    DOWN,  
    LEFT,  
    RIGHT,  
    NONE,  
} e_direct;  
virtual ~IGame() {};  
virtual std::vector<std::string> getMap() const = 0;  
virtual void setMap() = 0;  
virtual int isPressed() = 0;  
virtual int outPressed() = 0;  
virtual int forwardPressed() = 0;  
virtual int backwardPressed() = 0;  
virtual int leftPressed() = 0;  
virtual int rightPressed() = 0;  
virtual void findPlayer() = 0;  
virtual void movePlayer() = 0;  
virtual int gameMechs() = 0;  
virtual mapHandle *mapEntry() = 0;
```

Pacman/Nibbler:

```
std::vector<std::string> getMap() const;  
void setMap();  
int isPressed();  
int outPressed();  
int forwardPressed();  
int backwardPressed();  
int leftPressed();  
int rightPressed();  
void findPlayer();  
void movePlayer();  
int gameMechs();  
mapHandle *mapEntry();
```

Clavier:

f2/f3 sont pour changer de librairie

f4/f5 sont pour changer de jeu

esc est pour quitter le programme

enter est pour confirmer ou restart le jeu

del est pour retourner au menu si nous sommes dans en jeu

Le IDisplayModule est une interface utilisée pour les librairies graphiques.

Le IGame est une interface utilisée pour les librairies de jeux.

Chaque librairies graphiques utilisent les mêmes fonctions permettant ainsi à n'importe quel jeu de se lancer dans n'importe quel librairie.

Le core va lister les jeux présents dans games/ et les librairies graphiques dans lib/.