

# Documentation d'utilisation projet ARCADE

## Membres du groupe :

- Julien Ferrier (julien.ferrier@epitech.eu)
- Bryan Carillo (bryan.carillo@epitech.eu)
- Hugo Alabert (hugo.alabert@epitech.eu)

## Installation:

### SFML

Télécharger le .zip et cliquer sur « ./install-sfml.sh »

### NCURSES :

Sur Fedora : « sudo dnf install ncurses »

## Comment utiliser ?

Il suffit de faire un « make » pour compiler.

Une fois l'exécutable ./executable ./lib\_arcade(ncurses/sfml).so.

La touche « C » permet de changer de lib.

Les touches « G » et « L » permette de choisir la librairie ou le jeu situé dans le Menu.

Il suffit d'appuyer sur la touche « E » pour lancer le jeu.

Les flèches du clavier permette de se déplacer dans le jeu (ex : snake)

Pour le jeu Centiped : la space bar doit être utilisé pour tirer et la touche « M » pour revenir au Menu.

Pour recommencer une partie il suffit d'appuyer sur la touche echap.

Pour faire pause, appuyer sur la touche « P ».

## Méthode pour ajouter une librairie

Pour ajouter une librairie graphique il est impératif d'avoir les fonctions suivantes :

-Void destroyWindow()

-Void refreshWindow()

-Int getChWindow()

-Void menuGame()

-Void printMap()