#include "player.h"

int main(){

GameProvider<> game;

game.game\_loop();

return 0;

}

Ce code est la partie principale de votre programme. Il inclut le fichier d'en-tête `player.h`, qui contient les définitions des classes et des fonctions nécessaires à votre jeu.

Ensuite, dans la fonction `main()`, une instance de `GameProvider` est créée avec des paramètres de modèle vides (`<>`). Ensuite, la méthode `game\_loop()` de cette instance est appelée pour démarrer le jeu.

En résumé, cette partie du code lance votre jeu en créant une instance de `GameProvider` et en appelant sa méthode `game\_loop()` pour commencer le jeu. Une fois que le jeu est terminé, la fonction `main()` retourne 0 pour indiquer une sortie normale du programme.