Schéma de l'architecture programme ScreenSaver

LANCEUR

- system (« clear ») → vider la console
- random → choix aléatoire du type de l'écran
- stocke dans un fichier texte static, dynamic ou interactive pour les types lorsqu'il est choisi et envoie à stats

static.c

- Recup (pipe) infos keyboard.c

Si → appuyé → kill

- Recup (pipe) image PBM

void displayPBM()

dynamic.c

- Recup (pipe) infos keyboard.c

Si → espace → kill

- struct time (stocke lheure + tab 2D avec images)
- Phrase en bas de l'écran

interactive.c

- -Choisir une position aléatoire
- -Si → Espace → Kill keyboard.c
- -Gère le déplacement Move (struct plane)
- -Récupère (pipe) PBM + inverse si nécessaire
- -Récupère les flèches choisies par l'utilisateur keyboard.c
- -Struct plane (position, orientation, image)

#include PBM.h + PBM.c:

Interpréter les fichiers en images

Struct PBM (int width, int height, char tab)

PBM chargeur

Store Pict (tableau 2D qui stocke l'image)

keyboard.c

- readKeyboard() → litle clavier
- renvoi e résultat aux processus

stats.c

- Tableau dynamique qui recup l'historique dans le fichier texte
- Tri à bulles pour compter le nombre de chaque type
- displayStats()