

*Ce document est à l'usage des utilisateurs*

# ESIEE

---

## PARIS

## Table des matières

|    |  |   |
|----|--|---|
| 1. | La compilation .....   | 3 |
| 2. | Le lancement du programme .....  | 5 |
| 3. | Les fichiers pour lancer votre grille personnelle ou sauver la grille courante ..... | 6 |

# 1.La compilation

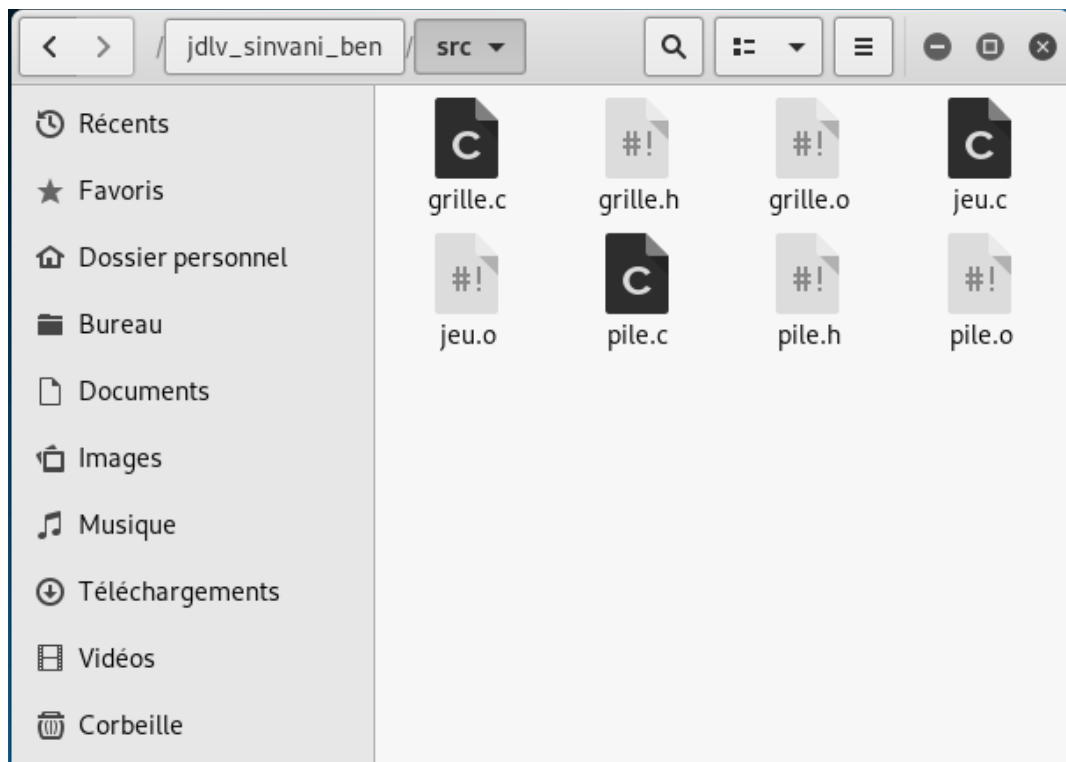
La compilation s'effectue à l'aide du fichier Makefile, ce fichier makefile se trouve dans le répertoire [Téléchargement]/jdlv\_sinvani\_ben/.

Il faut impérativement que les répertoires /libs/ et /include/ contenant respectivement libgraphics.a et graphics.h se situent à la racine de votre « espace » pour permettre la compilation, s'ils ne sont pas présents alors il y aura un message d'erreur demandant d'inclure les librairies nécessaires.

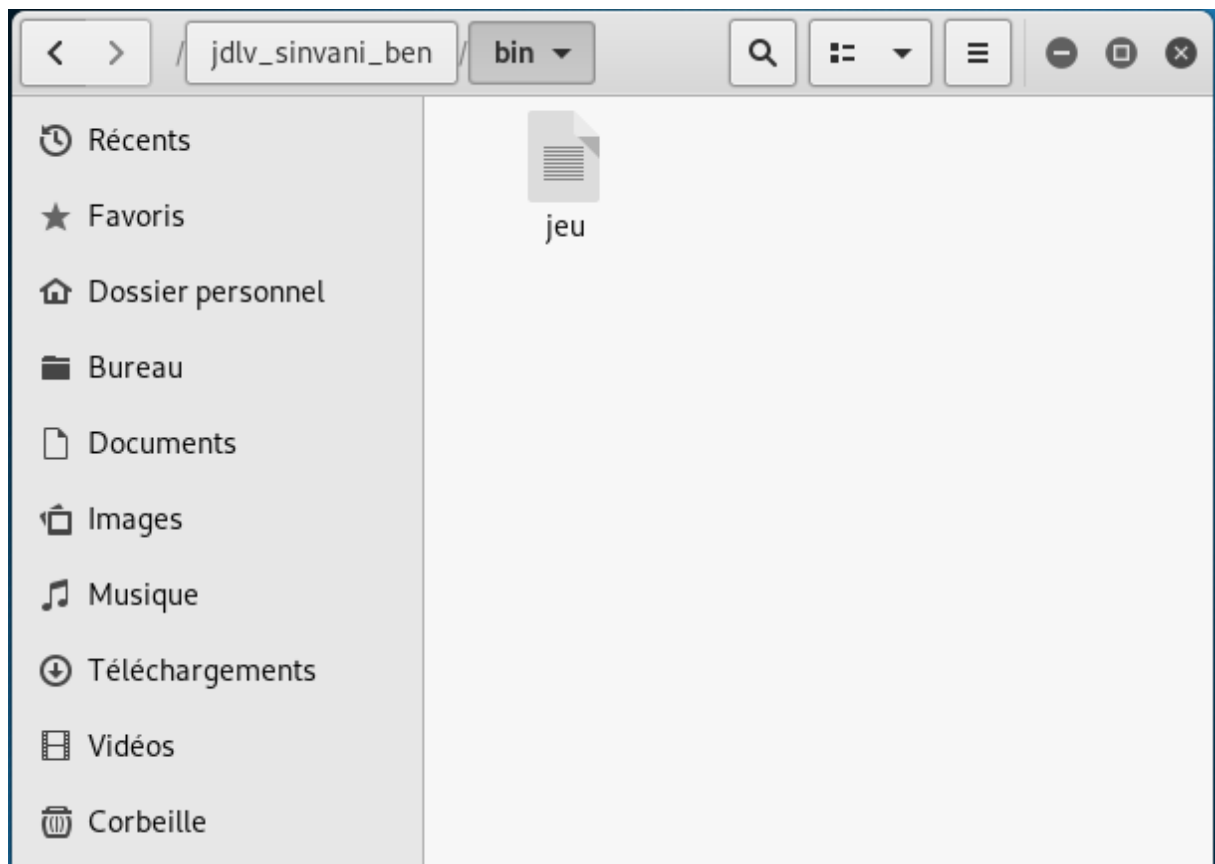
Il suffit de taper en ligne de commande make pour que les éditions de lien et la compilation créent l'exécutable.

```
kali@kali:~/Téléchargements/jdlv_sinvani_ben$ make
gcc -o src/grille.o -c src/grille.c -W -Wall -ansi -g -pedantic -I /home/kali/include/
gcc -o src/pile.o -c src/pile.c -W -Wall -ansi -g -pedantic -I /home/kali/include/
gcc -o src/jeu.o -c src/jeu.c -W -Wall -ansi -g -pedantic -I /home/kali/include/
gcc -o bin/jeu src/grille.o src/pile.o src/jeu.o -L /home/kali/lib/ -lgraphics -lX11
kali@kali:~/Téléchargements/jdlv_sinvani_ben$
```

Suite à cette commande, on remarquera la présence des fichiers « .o », les fichiers binaires dans le répertoire ./jdlv\_sinvani\_ben/src/.



On remarque aussi la présence du fichier exécutable nommé jeu dans le répertoire ./jdlv\_sinvani\_ben/bin/



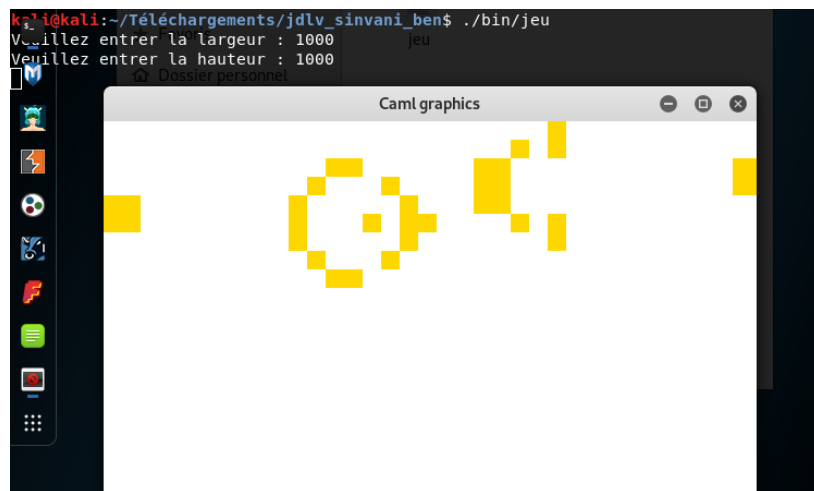
(Ps : Il n'y a aucun problème ni aucun warning)

## 2. Le lancement du programme

Pour lancer le programme il suffit de lancer la commande suivante :

```
kali@kali:~/Téléchargements/jdlv_sinvani_ben$ ./bin/jeu
Veuillez entrer la largeur : 1000
jeu
```

Une fois la commande exécutée le programme demande à l'utilisateur de d'entrée la taille de la fenêtre, c'est-à-dire la largeur et la longueur de la fenêtre.



Et le programme se lance sans problème, il ne reste plus qu'à y jouer !

### 3. Les fichiers pour lancer votre grille personnelle ou sauver la grille courante

Vous avez certainement dû le remarquer, oui oui ! Ces trois petits fichiers présents dans le code dans le répertoire ./jdlv\_sinvani\_ben/.

Le fichier default\_grille contient la grille qui se lance par défaut si l'option input est absente.

Le fichier test contient la grille que vous pouvez modifier pour créer votre propre grille ! Soyez inventif, personnellement j'y ai mis mon prénom. Et voici un exemple de lancement de commande.

```
kali@kali:~/Téléchargements/jdlv_sinvani_ben$ ./bin/jeu -i test
```

Le fichier save contient la grille qui sera sauvegardée une fois que l'utilisateur aura appuyé sur la touche « s » ou bien s'il lance la commande au démarrage -o puis le nom du fichier comme suit :

```
kali@kali:~/Téléchargements/jdlv_sinvani_ben$ ./bin/jeu -o save
```

Pour quitter il suffit d'appuyer sur 'q' et si vous désirez changer la taille des carrés affichés il suffit de d'appuyer sur 'r'.