

Comment créer une librairie graphique compatible à notre arcade ?

Vous devez créer une instance héritant de l'interface : IGfx.hh

Vous devez créer dans cette instance les fonctions suivantes :

- Void createWindows () : Dans cette fonction vous devez simplement créer une fenêtre au moyen de votre lib graphique. (Aucune boucle pour tenir la fenêtre vivante)
- Void clearWindows () et void clearWindows2() : Ces fonctions doivent nettoyer tout l'affichage, c'est-à-dire rendre la fenêtre vierge. La fonction clearWindows2() permet uniquement de rendre le travail de remise à zéro de la fenêtre plus facile pour certaines lib graphiques (elle est donc optionnelle).
- Void displayWindows () : Met à jour l'affichage de la fenêtre. Tout ce qui a pu être dessiné sur la fenêtre (envoyer au buffer graphique) est affiché.
- Void destroyWindows () : Comme son nom l'indique elle ferme la fenêtre si besoin et quitte proprement la lib graphique utilisée.
- Char getEvent() et Char getEventNoBlock(unsigned int) : permet de récupérer les entrées claviers de l'utilisateur.
Les touches '.', 'Entrer', 'flèche gauche', 'flèche droite', 'flèche haut', 'flèche bas', 'echap', les touches numériques 0 à 9 et les touches de A à Z doivent être récupérées et renvoyer respectivement sous forme de char leur valeur pour les flèches renvoyant 'l' pour gauche, 'r' pour droite, 'u' pour haut, 'd' pour bas, 'q' pour echap, 'e' pour entrer. La fonction renvoie ' ' dans le cas où c'est une touche non identifiée parmi celles ci

La fonction `getEventNoBlock(unsigned int)` réalise le même travail sauf qu'à l'inverse de `getEvent()` elle est non bloquante c'est-à-dire qu'elle attend seulement le temps qu'on lui passe en paramètre l'entrée de l'utilisateur.

- `Void createWall(x, y, height, width)` : dessine un mur à la position (x,y) de la taille (height, width) grâce à une texture preload représentant un mur dans la lib graphique.
- `Void setMext(x, y, txt)` : dessine le texte 'txt' à la position (x,y) et met à jour la fenêtre.
- `Void setMextNoRefresh(x, y, txt)` : dessine le texte 'txt' à la position (x,y) et ne met pas à jour la fenêtre.
- `Void setTexture(x, y, height, width, file)` : dessine à la position (x,y) de la taille (height, width) une texture déjà chargée grâce à l'id 'file' ou une texture chargée sur le moment si 'file' est un inconnu.

Vous devez créer en dehors de l'instance la fonction :

```
extern "C" IGfx *create()
{
    return (new NomDeVotreInstance());
}
```

Elle retourne un pointeur vers votre instance héritant de IGfx.

Pour conclure compiler votre code source avec le compilateur g++ associé aux flags « -fPIC -shared » et nommer votre librairie sous la forme « lib_arcade_VotreLib.so ».