

Documentation technique

Arcade

BRAULT Matthieu – CASSE Antoine – LAABID Zakaria

Sommaire

Librairie de jeux

- `setLibGFX(DynLib ::IGfx)` : permet d'indiquer au jeu quelle librairie graphique utiliser.
- `Init()` : permet à la classe d'initialiser ses variables, à appeler en premier temps.
- `Aff()` : fonction qui permet au jeu d'exécuter le jeu (à appeler en boucle).
- `checkEnd()` : retourne 1 si le jeu est terminé, sinon 0
-

Librairie graphique

- `Init()` : permet à la classe d'initialiser ses variables, à appeler dans un premier temps.
- `Destroy()` : permet à la classe de détruire la fenêtre de jeu, à appeler une fois le jeu terminé.
- `Display(int x, int y, ENTITY)` : affiche à la position (x, y) du jeu un élément de type ENTITY.
- `Refresh()` : permet de réactualiser la fenêtre de jeu.
- `Clear()` : permet de clear la fenêtre de jeu.
- `getKey()` : permet de checker si le joueur a appuyé sur une touche d'action du jeu.
- `getLastKey()` : retourne la touche sur laquelle le joueur a appuyé en ASCII (retourne -1 si pas aucune touche appuyé).
- `dispText(int x, int y, string msg)` : Affiche la chaîne de caractère « msg » à la position (x, y).