

Documentation de l'API ARCADE

Une référence complète pour les développeurs

Cette page n'a pas été implémentée parce que nous ne sommes pas des goats

Mais voici l'équipe de développement qui a travaillé sur ce projet :



James GBETCHEDJI
(Noge)

Architecte Core & Lead Developer

Developpeur en C++, C, Haskell, Ruby, Bash, HTML, CSS, JavaScript, React JS, Node JS.

Concepteur d'architecture modulaires, James a dirigé le développement du core d'ARCADE et du projet comme il dirige le coeur des femmes.

[GitHub](#)

[Contact](#)



Christian ZINSOU
(nandozinsou)

Game logic & Master Debug

Developpeur en C++, C, Haskell

Expert en logique de jeu et intégration d'interfaces graphiques, il a conçu les interfaces graphiques et l'implémentation des jeux.

[GitHub](#)

[Contact](#)



Méryl AMOUSSOU
(Méryl)

Testing & Documentation

Developpeur en C++, C, Haskell

Gestion de l'affichage du jeu en noires mises en place des l'interphaces de jeu et interfaces graphiques

[GitHub](#)

[Contact](#)

À propos du projet ARCADE

Le projet ARCADE est une plateforme de développement de jeux rétro modulaire permettant d'implémenter facilement différentes bibliothèques graphiques et jeux. Cette architecture modulaire a été conçue pour permettre l'extension facile du système sans modifier le code existant.


i La documentation de l'API sera bientôt disponible. En attendant, n'hésitez pas à consulter le code source sur GitHub ou à contacter l'équipe de développement pour plus d'informations.



 [Accueil](#)

 [Démarrage](#)

 [Architecture](#)

 [Biblio. Graphiques](#)

 [Créer un jeu](#)

 [API](#)

☐ Mode sombre