

# Documentation ARCADE

Une plateforme de jeux rétro avec chargement dynamique des bibliothèques

## Bienvenue dans la documentation ARCADE

ARCADE est un projet visant à créer une plateforme de jeu rétro flexible où les bibliothèques graphiques et les jeux sont chargés dynamiquement à l'exécution.

- Guide de démarrage
- Code source
- Téléchargé le projet



## Caractéristiques principales

⬇

Chargement dynamique

Les bibliothèques graphiques et les jeux sont chargés dynamiquement à l'exécution.

↔

Interchangeabilité

Changez facilement de bibliothèque graphique ou de jeu sans quitter l'application.

⌘

Extensibilité

Ajoutez facilement de nouveaux jeux ou bibliothèques graphiques.

🎮

Jeux rétro

Profitez des classiques comme Snake et Nibbler avec différents rendus graphiques.

## Structure de la documentation

▶ Guide de démarrage

Installation, compilation et lancement du projet

🔗 Architecture du Core

Comprendre le cœur du système ARCADE

🎮 Création de bibliothèques graphiques

Comment implémenter une nouvelle bibliothèque d'affichage

🎮 Création d'un nouveau jeu

Comment développer un jeu compatible avec ARCADE

📖 API de référence


Documentation détaillée des interfaces et classes principales



 [Accueil](#)

 [Démarrage](#)

 [Architecture](#)

 [Biblio. Graphiques](#)

 [Créer un jeu](#)

 [API](#)

☐ Mode sombre