

Accueil

Démarrage

Architecture

Biblio. Graphiques

Créer un jeu

API

Mode sombre

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
①



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.

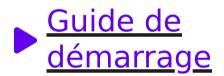
</> Extensibilité

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



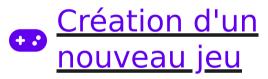
<u>Installation, compilation et lancement du</u> <u>projet</u>



Comprendre le cœur du système ARCADE

<u>Création de</u> <u>bibliothèques</u> <u>graphiques</u>

Comment implémenter une nouvelle bibliothèque d'affichage



<u>Comment développer un jeu compatible</u> <u>avec ARCADE</u>

API de référence

Documentation détaillée des interfaces et classes principales



Accueil

► <u>Démarrage</u>

Architecture

Biblio. Graphiques

Créer un jeu

API

Mode sombre