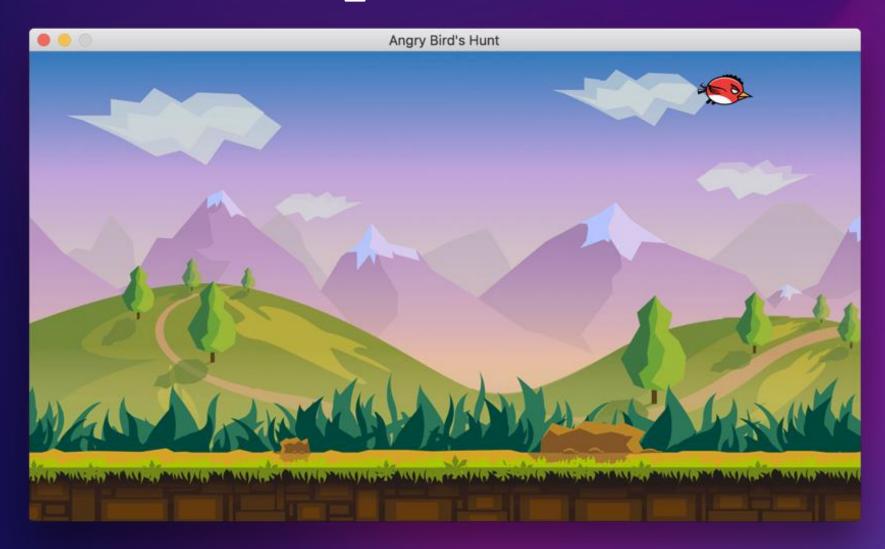


MY_BIRD

COLLIGNON Romain LEMAIRE Théo

QU'EST-CE QUE LE MY_BIRD ?



QUELLE TECHNOLOGIE ?

QUELLE TECHNOLOGIE ?





C

CSFML

ON PEUT FAIRE:

- Jeux vidéo
- Développer des interfaces utilisateur
- Visualisations de données
- Applications multimédias
- Applications de dessin





LA CRÉATION D'UNE FENÊTRE

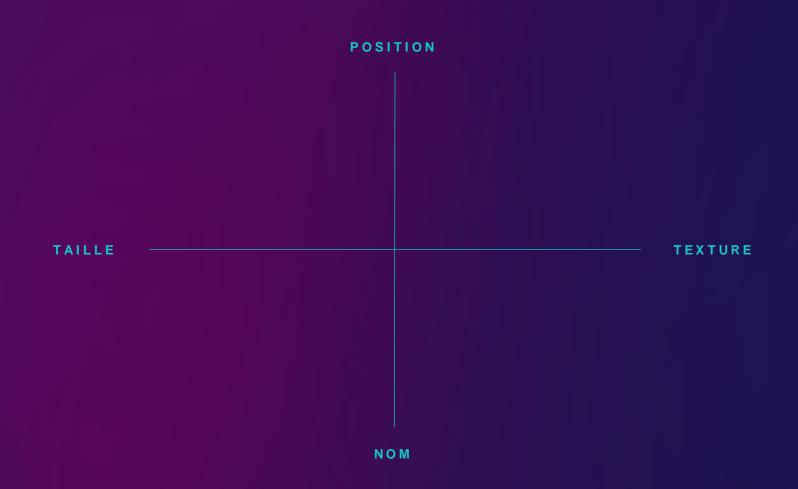


C'EST QUOI UN SPRITE ?

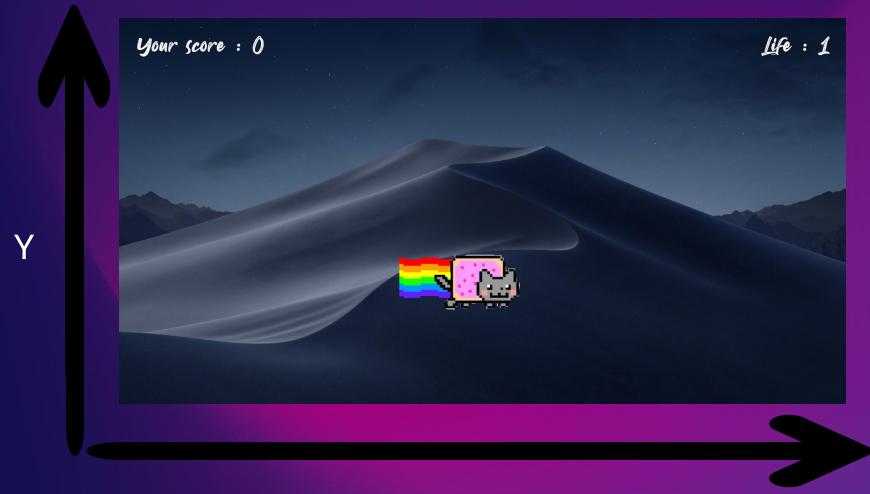




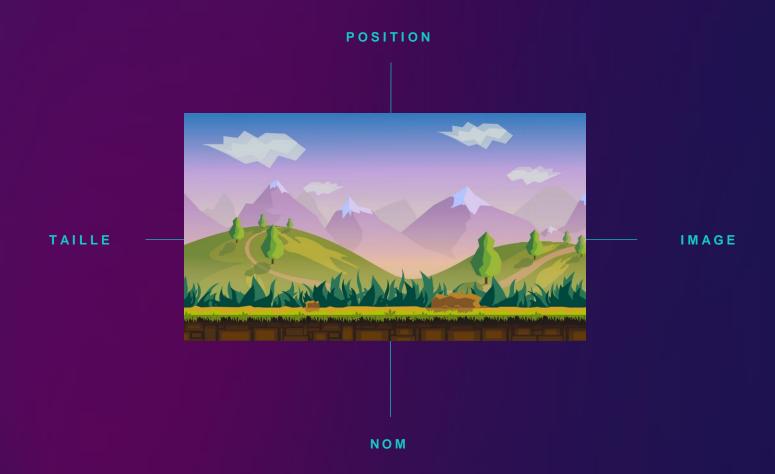
UN SPRITE



COMMENT DÉPLACER CE SPRITE ?



COMMENT AJOUTER UN FOND ?



COMMENT FAIRE FONCTIONNER TOUT ÇA?

Utiliser une boucle:

```
void my_bird(i_s *structure)
{
    init_structure(structure);
    while(true) {
        update(structure);
        display(structure);
    }
}
```

Initialiser nos valeurs et textures Boucle infinie Mettre à jour nos valeurs et sprites Afficher nos images et sprites

COMMENT SONT ORGANISÉS LES FICHIERS

✓ My_bird

√ include

C my_bird.h

∨ ressource

bg.png

sprite.png

✓ src

C help_function.c

C main.c

C my_bird_function.c

doc_structure.md

M Makefile

presentation.pdf

(i) README.md

SUJET.pdf

Structure de données

Ressources

Fichiers du jeu

Documentation
Fichier Compilation
Cette présentation

Le sujet

C'EST QUOI UNE FONCTION ?

Une fonction en C est un bloc de code qui effectue une tâche spécifique. Les fonctions prennent des données d'entrée (appelées "arguments") et peuvent retourner une valeur de sortie (appelée "valeur de retour").



```
int additionner(int nombre1, int nombre2){
   int resultat = nombre1 + nombre2;
   return resultat;
}
```

int resultat = additionner(2, 5);

MAINTENANT COMMENT LE LANCER ?

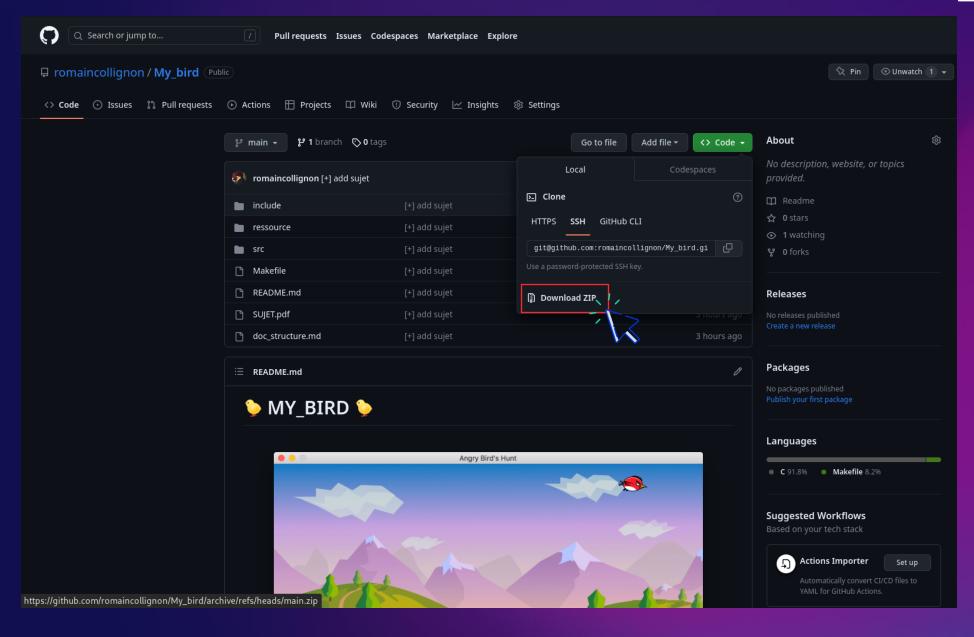
Dans le terminal : make re ./my_angry





DES QUESTIONS ?

HTTPS://GITHUB.COM/ROMAINCOLLIGNON/MY_BIRD





AVOUS DE JOUER I

COLLIGNON Romain LEMAIRE Théo