*La fonction principale*

Elle est contenue dans le fichier principal. Qui contient le fichier « fonction.c », celui qui regorge toutes les fonctions que nous avons créées. Il inclue toutes les bibliothèques dont nous avons besoin.

#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <string.h>

#include <time.h>

#include <ctype.h>

#include <SDL\SDL.h>//Pour intégrer une fenêtre

#include <SDL\SDL\_image.h>//permettra de charger des images de n'importe quelle extension

#include <SDL\SDL\_ttf.h>//Pour pouvoir écrire au niveau de la fenêtre générée

#include "fonction.h"//inclusion des prototypes

Le fichier « .c » est inclus dans le fichier principal. #include "fonction.c"

La fonction principale est la fonction **main**. Au niveau de cette fonction, nous créons la fenêtre et gérons les événements. Donc tout commence par cette déclaration :

int main(int argc, char \*\*argv){

SDL\_Surface \*ecran = NULL;

SDL\_Event event;

}

Création de la fenêtre : Nous avons créé une fonction spéciale pour cela. La fonction Creation\_Fenêtre. Que voici

void Creation\_Fenetre(SDL\_Surface \*\*fenetre, int \*long, int \*larg){

\*fenetre = SDL\_SetVideoMode(\*long, \*larg, 32, SDL\_HWSURFACE|SDL\_RESIZABLE|SDL\_DOUBLEBUF);

}

Toute fenêtre qu’on créé par cette fonction est redimensionnable.

Ainsi, la création de la fenêtre est donnée par :

Creation\_Fenetre(&ecran, &Fenetre\_Long, &Fenetre\_Larg);

Toujours dans la fonction **main**, nous avons mise en place quatre boutons orientant vers : le secrétariat, la zone médecin, l’accueil ou la zone de guide (à propos). Pour simplifier la tâche, une fonction créatrice de boutons à été mise en place.

void Creation\_Boutton(SDL\_Surface \*\*fenetre, int longueur, int largeur, char\* chaine, SDL\_Color color, SDL\_Surface \*\*Surface\_Texte){

TTF\_Font \*police;

police = TTF\_OpenFont("polices/calibri.ttf", 14);

\*fenetre = SDL\_CreateRGBSurface(SDL\_HWSURFACE, longueur, largeur, 32, 0, 0, 0, 0);

\*Surface\_Texte = TTF\_RenderText\_Blended(police, chaine, color);

TTF\_CloseFont(police);

}

Pour créer ces quatre boutons, on appel quatre fois cette fonction. Grâce à une boucle.

SDL\_Surface \*Accueille\_Boutton[4] = {NULL} , Texte\_Ass\_Bout\_Acc[4] = {NULL} ;

Char Leg\_Acc\_Boutton[4] = {‘’Accueil’’, ‘’Espace secretaire’’, ‘’Espace Medecin’’, ‘’A prpos’’}

for(i=0; i<4; i++){

Creation\_Boutton(&Accuille\_Boutton[i], BOUT\_LONG, BOUT\_LARG, Leg\_Acc\_Boutton[i], color, &Texte\_Ass\_Bout\_Acc[i]);

}

Comme vous devez vous en doutez, les boutons ne sont pas encore dessiner car on n’a pas effectué un blittage. Là aussi, nous avons mise en place la fonction Placer\_Boutton.

void Placer\_Les\_Bouttons(SDL\_Surface\* ecran, SDL\_Surface\* surface, SDL\_Rect position){

SDL\_BlitSurface(surface, NULL, ecran, &position);

}

Et une autre fonction pour colorier.

void Remplir\_Surface(SDL\_Surface \*fenetre, SDL\_Surface \*surface, int Val\_R, int Val\_G, int Val\_B){

SDL\_FillRect(surface, NULL, SDL\_MapRGB(fenetre->format, Val\_R, Val\_G, Val\_B));

}

Ces deux fonctions on les appelle dans la boucle infinie, juste après la gestion des événements.

Gestion des événements : Notre programme gère les le survole et les clics au niveau de la fonction main. C’est-à-dire, quand la souri passe sur les boutons du menu ou qu’on clic dessus.

while(continuer){

while(SDL\_PollEvent(&event)){

switch(event.type){

case SDL\_QUIT:

continuer = 0;//Quitte le programme

break;

case SDL\_MOUSEMOTION:

//survole

break;

case SDL\_MOUSEBUTTONUP:

//Clic souri

break;

default:

break;

}

}

}

* Survole des boutons

Nous avons déclaré une structure de type *boutton*(voir entête) nommé Pass\_sur\_boutton.

boutton Pass\_Sur\_Bout = NULL\_PART;

Tous mouvement de la souri est repéré par une fonction que nous avons créé et elle renvoie le bouton sur lequel passe la souri selon les coordonnées de ce dernier. Et voici cette fonction

boutton Mouse\_Zone(int abscisse, int ordonnee, int longueur, int largeur, boutton Bout\_Appuye){

if(abscisse > 320 && abscisse < 770 && ordonnee > largeur/3 + 100 && ordonnee < largeur/3 + 100 + BOUT\_LARG){

return ACC\_BOUT\_1;

}else if(abscisse > 572 && abscisse < 676 && ordonnee > largeur/3 + 100 && ordonnee < largeur/3 + 130){

return ACC\_BOUT\_2;

}else if(abscisse > 0 && abscisse < 150 && ordonnee > 0 && ordonnee < 40){

return ACC;

}else if(abscisse > 151 && abscisse < 151 + BOUT\_LONG && ordonnee > 0 && ordonnee < 40){

return SEC;

}else if(abscisse > 302 && abscisse < 302 + BOUT\_LONG && ordonnee > 0 && ordonnee < 40){

return MED;

}else if(abscisse > 453 && abscisse < 453 + BOUT\_LONG && ordonnee >0 && ordonnee < 40){

return AID;

}else

return Bout\_Appuye;

}

On récupère la valeur de pass\_Sur\_Bout. Par

while(continuer){

while(SDL\_PollEvent(&event)){

switch(event.type){

case SDL\_QUIT:

continuer = 0;//Quitte le programme

break;

case SDL\_MOUSEMOTION:

//survole

Pass\_Sur\_Bout = Mouse\_Zone(event.motion.x, event.motion.y, Fenetre\_Long, Fenetre\_Larg, Pass\_Sur\_Bout);

break;

}

}

}

event.motion.x(y) représente les coordonnée de la souri. Selon la position de la souri on colorie une le boutons.

switch(Pass\_Sur\_Bout){

case ACC :

Remplir\_Surface(ecran, Accuille\_Boutton[0], 200, 255, 205);

Placer\_Les\_Bouttons(ecran, Texte\_Ass\_Bout\_Acc[0], Pos\_Du\_Texte[0]) ;

break;

case SEC :

Remplir\_Surface(ecran, Accuille\_Boutton[1], 200, 255, 205);

Placer\_Les\_Bouttons(ecran, Texte\_Ass\_Bout\_Acc[1], Pos\_Du\_Texte[1]);

break;

case MED:

Remplir\_Surface(ecran, Accuille\_Boutton[2], 200, 255, 205);

Placer\_Les\_Bouttons(ecran, Texte\_Ass\_Bout\_Acc[2], Pos\_Du\_Texte[2]);

break;

case AID:

Remplir\_Surface(ecran, Accuille\_Boutton[3], 200, 255, 205);

Placer\_Les\_Bouttons(ecran, Texte\_Ass\_Bout\_Acc[3], Pos\_Du\_Texte[3]);

break;

default:

break;

}

* Les clics de la souri : C’est la même stratégie. Pour ici, nous n’avons pas créer une fonction. On aurait pu bien-sûr.

Lieu Zone = ACCUEILLE;

while(continuer){

while(SDL\_PollEvent(&event)){

switch(event.type){

case SDL\_QUIT:

continuer = 0;//Quitte le programme

break;

case SDL\_MOUSEBUTONUP :

for(i=0; i<4; i++){

if(event.button.x > Pos\_Acc\_Boutton[i].x && event.button.x < Pos\_Acc\_Boutton[i].x + BOUT\_LONG

&& event.button.y > Pos\_Acc\_Boutton[i].y && event.button.y< Pos\_Acc\_Boutton[i].y + BOUT\_LARG){

switch(i){

case 0:

Zone = ACCUEILLE;

break;

case 1:

Zone = SECRETAIRE;

break;

case 2:

Zone = MEDECIN;

break;

case 3:

Zone = AIDE;

break;

}

}else

Zone = Zone;

}

}

}

}

Là aussi selon le bouton où l’on a cliqué, on ouvre la partie correspondant grâce à d’autres fonctions que nous étudierons juste après.

switch(Zone){

case ACCUEILLE:

Remplir\_Surface(ecran, Accuille\_Boutton[0], 105, 210, 0);

Affiche\_Acceuille(ecran, Fenetre\_Long, Fenetre\_Larg, Appui\_Sur\_Bout, Mon\_Mot, Pass\_Sur\_Bout);

break;

case MEDECIN:

Remplir\_Surface(ecran, Accuille\_Boutton[2], 105, 210, 0);

Espace\_Medecin(les paramètres)

break;

case SECRETAIRE:

Remplir\_Surface(ecran, Accuille\_Boutton[1], 105, 210, 0);

Espace\_Secretaire(les paramètres);

break;

case AIDE:

Remplir\_Surface(ecran, Accuille\_Boutton[3], 105, 210, 0);

break;

}

Par défaut, On ouvre directement la fonction accueille.

*Accueil*

Elle est donnée par la fonction Affiche\_Accueille. Le prototype est :

void Affiche\_Acceuille(SDL\_Surface\* fenetre, int longueur, int largeur, boutton Boutton\_Appuye, char arech[100], boutton BOUT) ;

* Cette fonction dessine une image accompagnée d’une légende.

//Logo

SDL\_Surface \*logo = NULL, \*Leg\_Logo[5] = {NULL};

char\* chaine1[5] = {"GESTIONNAIRE", "de", "RENDEZ-VOUS", "dans une", "CLINIQUE"};

SDL\_Rect Pos\_Logo, Pos\_Chaine1[5];

SDL\_Color color3 ={0, 128, 0};

Pos\_Logo.x = 300;Pos\_Logo.y = largeur/3 - 100;

logo = IMG\_Load("images/logo.jpg");

SDL\_BlitSurface(logo, NULL, fenetre, &Pos\_Logo);

for(i=0; i<5; i++){

if(i==0)

Pos\_Chaine1[i].x = 500;

Pos\_Chaine1[i].y = Pos\_Logo.y;

}else{

Pos\_Chaine1[i].x = Pos\_Chaine1[i-1].x;

Pos\_Chaine1[i].y = Pos\_Chaine1[i-1].y + 30;

}

}

for(i=0; i<5; i++){

if(i==0 || i==2 || i==4){

Leg\_Logo[i] = TTF\_RenderText\_Blended(police1, chaine1[i], color3);

}else

Leg\_Logo[i] = TTF\_RenderText\_Blended(police, chaine1[i], color3);

SDL\_BlitSurface(Leg\_Logo[i], NULL, fenetre, &Pos\_Chaine1[i]);

}

for(i=0; i<5; i++){

SDL\_FreeSurface(Leg\_Logo[i]);

}

SDL\_FreeSurface(logo);

Le cas de l’image est facile, on déclare la surface puis on la charge avec IMG\_Load. Et ensuite on passe au blittage. Concernant la légende, le texte est découpé en expressions de mot, au totale nous avons 5 expressions. Chacune représentera une surface, c’est pour cela qu’on a déclaré un tableau de surface.

* Un petit texte :

char\* chaine[2] = {"Les utilisateurs doivent etre reconnus en tant que personnels de la clinique","Pour cela ils doivent disposer d'un compte d'utilisation."};

SDL\_Surface \*texte[2] = {NULL};

SDL\_Rect Pos\_Texte[2];

int i;

Pos\_Texte[0].x = 300;

Pos\_Texte[0].y = largeur/3 + 200;

TTF\_Font \*police, \*police1;

police = TTF\_OpenFont("polices/arial.ttf", 12);

police1 = TTF\_OpenFont("polices/arial.ttf", 20);

SDL\_Color color1 = {12, 14, 15};

for(i=0; i<2; i++){

if(i!=0){

Pos\_Texte[i].x = Pos\_Texte[i-1].x;

Pos\_Texte[i].y = Pos\_Texte[i-1].y + 30;

texte[i] = TTF\_RenderText\_Blended(police, chaine[i], color1);

}else{

texte[i] = TTF\_RenderText\_Blended(police, chaine[i], color1);

}

SDL\_BlitSurface(texte[i], NULL, fenetre, &Pos\_Texte[i]);

}

* Une zone d’information

//zone d’infos

SDL\_Surface \*ligne = NULL, \*texte\_zone = NULL;

SDL\_Color couleur = {125, 12, 12};

SDL\_Rect Pos\_Ligne, Pos\_Texte\_Alert;

police1 = TTF\_OpenFont("polices/arial.ttf", 20);

Pos\_Ligne.x = 270;

Pos\_Ligne.y = 50;

ligne = SDL\_CreateRGBSurface(SDL\_HWSURFACE, 1, largeur, 16, 0, 0, 0, 0);

SDL\_BlitSurface(ligne, NULL, fenetre, &Pos\_Ligne);

SDL\_FreeSurface(ligne);

TTF\_SetFontStyle(police1, TTF\_STYLE\_UNDERLINE);

texte\_zone = TTF\_RenderText\_Blended(police1, "Z o n e d ' i n f o s", couleur);

Pos\_Texte\_Alert.x = 30;

Pos\_Texte\_Alert.y = 50;

SDL\_BlitSurface(texte\_zone, NULL, fenetre, &Pos\_Texte\_Alert);

SDL\_FreeSurface(texte\_zone);

Ça renvoie une ligne (rectangle de largeur petite) pour délimiter la zone et un message indiquant que c’est une zone d’informations.

* Un champ de recherche avec son bouton de recherche

//Boutton de recherche

SDL\_Surface \*recherche = NULL, \*rech = NULL;

SDL\_Rect Pos\_Rech;

Pos\_Rech.x = Pos\_ChSaisi.x + 250 + 2;

Pos\_Rech.y = Pos\_ChSaisi.y;

recherche = SDL\_CreateRGBSurface(SDL\_HWSURFACE, 104, 30, 32, 0, 0, 0, 0);

SDL\_FillRect(recherche, NULL, SDL\_MapRGB(fenetre->format, 0, 79, 157));

rech = TTF\_RenderText\_Blended(police1, "Rechercher", color2);

SDL\_BlitSurface(recherche, NULL, fenetre, &Pos\_Rech);

Pos\_Rech.y +=5;

SDL\_BlitSurface(rech, NULL, fenetre, &Pos\_Rech);

* Pour cette fonction, on ne gère pas encore les événements. Toute action dedans n’entraine rien.

*Code complet*

void Affiche\_Acceuille(SDL\_Surface\* fenetre, int longueur, int largeur, boutton Boutton\_Appuye, char arech[100], boutton BOUT){

char\* chaine[2] = {"Les utilisateurs doivent etre reconnus en tant que personnels de la clinique",

"Pour cela ils doivent disposer d'un compte d'utilisation."};

SDL\_Surface \*texte[2] = {NULL};

SDL\_Rect Pos\_Texte[2];

int i;

Pos\_Texte[0].x = 300;

Pos\_Texte[0].y = largeur/3 + 200;

TTF\_Font \*police, \*police1;

police = TTF\_OpenFont("polices/arial.ttf", 12);

police1 = TTF\_OpenFont("polices/arial.ttf", 20);

SDL\_Color color1 = {12, 14, 15};

for(i=0; i<2; i++){

if(i!=0){

Pos\_Texte[i].x = Pos\_Texte[i-1].x;

Pos\_Texte[i].y = Pos\_Texte[i-1].y + 30;

texte[i] = TTF\_RenderText\_Blended(police, chaine[i], color1);

}else{

texte[i] = TTF\_RenderText\_Blended(police, chaine[i], color1);

}

SDL\_BlitSurface(texte[i], NULL, fenetre, &Pos\_Texte[i]);

}

//zone alert

SDL\_Surface \*ligne = NULL, \*texte\_zone = NULL;

SDL\_Color couleur = {125, 12, 12};

SDL\_Rect Pos\_Ligne, Pos\_Texte\_Alert;

Pos\_Ligne.x = 270;

Pos\_Ligne.y = 50;

ligne = SDL\_CreateRGBSurface(SDL\_HWSURFACE, 1, largeur, 16, 0, 0, 0, 0);

SDL\_BlitSurface(ligne, NULL, fenetre, &Pos\_Ligne);

SDL\_FreeSurface(ligne);

TTF\_SetFontStyle(police1, TTF\_STYLE\_UNDERLINE);

texte\_zone = TTF\_RenderText\_Blended(police1, "Z o n e d ' i n f o s", couleur);

Pos\_Texte\_Alert.x = 30;

Pos\_Texte\_Alert.y = 50;

SDL\_BlitSurface(texte\_zone, NULL, fenetre, &Pos\_Texte\_Alert);

SDL\_FreeSurface(texte\_zone);

//Logo

SDL\_Surface \*logo = NULL, \*Leg\_Logo[5] = {NULL};

char\* chaine1[5] = {"GESTIONNAIRE", "de", "RENDEZ-VOUS", "dans une", "CLINIQUE"};

SDL\_Rect Pos\_Logo, Pos\_Chaine1[5];

SDL\_Color color3 ={0, 128, 0};

Pos\_Logo.x = 300;

Pos\_Logo.y = largeur/3 - 100;

logo = IMG\_Load("images/logo.jpg");

SDL\_BlitSurface(logo, NULL, fenetre, &Pos\_Logo);

for(i=0; i<5; i++){

if(i==0){

Pos\_Chaine1[i].x = 500;

Pos\_Chaine1[i].y = Pos\_Logo.y;

}else{

Pos\_Chaine1[i].x = Pos\_Chaine1[i-1].x;

Pos\_Chaine1[i].y = Pos\_Chaine1[i-1].y + 30;

}

}

for(i=0; i<5; i++){

if(i==0 || i==2 || i==4){

Leg\_Logo[i] = TTF\_RenderText\_Blended(police1, chaine1[i], color3);

}else

Leg\_Logo[i] = TTF\_RenderText\_Blended(police, chaine1[i], color3);

SDL\_BlitSurface(Leg\_Logo[i], NULL, fenetre, &Pos\_Chaine1[i]);

}

//Boutton de recherche

SDL\_Surface\* Champ\_Recherche = NULL;

SDL\_Rect Pos\_ChSaisi;

SDL\_Color color2 = {0, 0, 0};

Pos\_ChSaisi.x = Pos\_Texte[0].x + 20;//Abscisse ACC\_BOUT\_1 = 320

Pos\_ChSaisi.y = Pos\_Texte[0].y - 100;//ordonnee ACC\_BOUT\_2 = largeur/3 + 100

Champ\_Recherche = SDL\_CreateRGBSurface(SDL\_HWSURFACE, 250, 30, 16, 0, 0, 0, 0);

SDL\_FillRect(Champ\_Recherche, NULL, SDL\_MapRGB(fenetre->format, 214, 214, 214));

SDL\_BlitSurface(Champ\_Recherche, NULL, fenetre, &Pos\_ChSaisi);

//Boutton de recherche

SDL\_Surface \*recherche = NULL, \*rech = NULL

SDL\_Rect Pos\_Rech;

Pos\_Rech.x = Pos\_ChSaisi.x + 250 + 2;//abscisse ACC\_BOUT\_2 = 572

Pos\_Rech.y = Pos\_ChSaisi.y;//ordonee ACC\_BOUT\_2 = largeur/100

recherche = SDL\_CreateRGBSurface(SDL\_HWSURFACE, 104, 30, 32, 0, 0, 0, 0);

SDL\_FillRect(recherche, NULL, SDL\_MapRGB(fenetre->format, 0, 79, 157));

rech = TTF\_RenderText\_Blended(police1, "Rechercher", color2);

SDL\_BlitSurface(recherche, NULL, fenetre, &Pos\_Rech);

Pos\_Rech.y +=5;

SDL\_BlitSurface(rech, NULL, fenetre, &Pos\_Rech);

SDL\_Surface \*Surf\_Chaine\_Arech = NULL;

SDL\_Rect Pos\_Arech;

Pos\_Arech.x = Pos\_ChSaisi.x;

Pos\_Arech.y = Pos\_ChSaisi.y + 10;

char Ma\_Chaine[100] = "";

switch(Boutton\_Appuye){

case ACC\_BOUT\_1:

Surf\_Chaine\_Arech = TTF\_RenderText\_Blended(police, arech, color2);

break;

case ACC\_BOUT\_2:

break;

default:

Surf\_Chaine\_Arech = TTF\_RenderText\_Blended(police, "", color2);

break;

}

SDL\_BlitSurface(Surf\_Chaine\_Arech, NULL, fenetre, &Pos\_Arech);

TTF\_CloseFont(police1);

TTF\_CloseFont(police);

SDL\_FreeSurface(Surf\_Chaine\_Arech);

for(i=0; i<2; i++){

SDL\_FreeSurface(texte[i]);

}

for(i=0; i<5; i++){

SDL\_FreeSurface(Leg\_Logo[i]);

}

SDL\_FreeSurface(logo);

SDL\_FreeSurface(Champ\_Recherche);

SDL\_FreeSurface(recherche);

}

*L’espace Médecin*

Cette espace est très active. Elle contient un bon nombre de fonctions. Y’a trop d’éléments, alors nous n’allons présenter que les fonctions répondant à la question posée par le sujet. Vous trouverez le restant du code dans le code complet.

Prototype de la fonction, elle a beaucoup de paramètres :

void Espace\_Medecin(SDL\_Surface\* fenetre, Bout\_Esp\_Med SURV, Bout\_Esp\_Med Bout\_Appuye, identifiant mes\_iden, Bout\_Acc AccMed\_Surv,Bout\_Acc AccMed\_App, Bout\_ID ID\_App, Bout\_Creer\_Compte CC\_App, Bout\_MesDispo Surv\_MesDispo, Bout\_MesDispo App\_MesDispo,

Dispo\_Creation DC\_App, char masqueur1[50], char masq\_check[50], char masqueur2[50], int \*connected, char confirmation[50],char Med\_Conn\_Nom[50], char Dossier\_En\_Cours[50], Rendez\_Vous Cr\_Rv, int \*Nbr\_Dispo, int Nbr\_Rv) ;

*Boutons disponibles :* Trois boutons toujours disponible lorsqu’on rentre dans la zone médecin, qui sont : Le bouton pour ouvrir les disponibilités, un autre pour les rendez-vous et un dernier pour revenir à l’accueil des médecins.

SDL\_Surface \*Mes\_Bouttons[2] = {NULL}, \*Mes\_Text[2] = {NULL};

SDL\_Color color={0, 0, 0} ;

int i;

SDL\_Rect Pos\_Bouttons[2], Pos\_Texte[2];

Pos\_Bouttons[0].x = 2\*BOUT\_LONG;//abscisse ESP\_MED\_BOUT\_2 300

Pos\_Bouttons[0].y = 40;//ordonne ESP\_MED\_BOUT\_1 40

Pos\_Bouttons[1].x = 3\*BOUT\_LONG;//abscisse ESP\_MED\_BOUT\_2 450

Pos\_Bouttons[1].y = 40;//Ordonnee ESP\_MED\_BOUT\_2 40

Pos\_Texte[0].x = 2\*BOUT\_LONG;

Pos\_Texte[0].y = 60;

Pos\_Texte[1].x = 3\*BOUT\_LONG;

Pos\_Texte[1].y = 60;

char \*menu[2] = {"Mes Disponibilites", "Mes Rendez-Vous"};

for(i=0; i<2; i++){

Creation\_Boutton(&Mes\_Bouttons[i], BOUT\_LONG, BOUT\_LARG, menu[i], color, &Mes\_Text[i]);

Remplir\_Surface(fenetre, Mes\_Bouttons[i], 200, 200, 200);

}

for(i=0; i<2; i++){

Placer\_Les\_Bouttons(fenetre, Mes\_Bouttons[i], Pos\_Bouttons[i]);

Placer\_Les\_Bouttons(fenetre, Mes\_Text[i], Pos\_Texte[i]);

}

//Boutton retour à l'accueille

SDL\_Surface \*Retour = NULL, \*img = NULL, \*ici = NULL;

SDL\_Rect Pos\_Retour;

TTF\_Font \*MaPolice;

Pos\_Retour.x = 0;

Pos\_Retour.y = 460;

img = IMG\_Load("images/accueille.jpg");

SDL\_BlitSurface(img, NULL, fenetre, &Pos\_Retour);

Retour = TTF\_RenderText\_Blended(police, "Accueille Medecin", color);

MaPolice = TTF\_OpenFont("polices/ALGER.TTF", 30);

ici = TTF\_RenderText\_Blended(MaPolice, "ICI", color);

SDL\_BlitSurface(Retour, NULL, fenetre, &Pos\_Retour);

Pos\_Retour.x = 40;

Pos\_Retour.y = 490;

SDL\_BlitSurface(ici, NULL, fenetre, &Pos\_Retour);

*Nombre de rendez-vous :* Cette fonction dès sont lancement comme la fonction **initialement** pour la console, récupère le nombre de disponibilités et de rendez-vous pour le stocker dans la variable Nbr\_Dispo et Nbr\_rv respectivement. Ces variables sont indiquées en paramètre.

On vérifie d’abord qui est connecté. Une fois su, On se rend dans son dossier et ouvre le fichier contenant les nombre de disponibilité déjà créées. S’il n’y en a pas, on remet la variable Nbr\_Dispo à 0. Sinon on récupère la valeur stockée dans le fichier et on l’affecte à Nbr\_Dispo. Même chose pour les rendez-vous.

FILE \*fichier\_nbrDispo = NULL, \*fichier = NULL, \*file = NULL;

char le\_dossier1[50] = "", le\_dossier2[50] = "", le\_dossier3[50] = "";

int Pas\_de\_dispo = 0;

strcpy(le\_dossier1, Dossier\_En\_Cours);

strcat(le\_dossier1, "/disponibilites/dispo1.bin");

strcpy(le\_dossier2, Dossier\_En\_Cours);

strcat(le\_dossier2, "/nbrDispo.bin");

strcpy(le\_dossier3, Dossier\_En\_Cours);

strcat(le\_dossier3, "/nbr\_rv.bin");

if(\*connected){

fichier = fopen(le\_dossier1, "rb");

if(fichier == NULL){

remove(le\_dossier2);

\*Nbr\_Dispo = 0;

fclose(fichier);

}else{

fclose(fichier);

}

fichier\_nbrDispo = fopen(le\_dossier2, "rb");

if(fichier\_nbrDispo == NULL){

fclose(fichier\_nbrDispo);

fichier\_nbrDispo = fopen(le\_dossier2, "wb");

fwrite(Nbr\_Dispo, sizeof(int), 1, fichier\_nbrDispo);

fclose(fichier\_nbrDispo);

}else{

fread(Nbr\_Dispo, sizeof(int), 1, fichier\_nbrDispo);

fclose(fichier\_nbrDispo);

}

file = fopen(le\_dossier3, "rb");

if(file != NULL){

fread(&Nbr\_Rv, sizeof(int), 1, file);

fclose(file);

}else{

Nbr\_Rv = 0;

fclose(file);

}

}

*Gestions des événements :*

Comme au niveau de