

My Project

Generated by Doxygen 1.8.18

1 Règles du jeu	1
1.1 Le but du jeu	1
1.2 Comment jouer ?	1
1.3 Fin du jeu	1
2 Class Index	3
2.1 Class List	3
3 File Index	5
3.1 File List	5
4 Class Documentation	7
4.1 sprite_s Struct Reference	7
4.1.1 Detailed Description	7
4.1.2 Member Data Documentation	7
4.1.2.1 h	7
4.1.2.2 w	7
4.1.2.3 x	8
4.1.2.4 y	8
4.2 textures_s Struct Reference	8
4.2.1 Detailed Description	8
4.2.2 Member Data Documentation	8
4.2.2.1 arrival	8
4.2.2.2 background	9
4.2.2.3 font	9
4.2.2.4 meteorite	9
4.2.2.5 vaisseau	9
4.3 world_s Struct Reference	9
4.3.1 Detailed Description	10
4.3.2 Member Data Documentation	10
4.3.2.1 arrival	10
4.3.2.2 gameover	10
4.3.2.3 make_disappear	10
4.3.2.4 mur	10
4.3.2.5 vaisseau	10
4.3.2.6 vy	10
5 File Documentation	11
5.1 game_event.c File Reference	11
5.2 game_event.h File Reference	11
5.2.1 Detailed Description	12
5.2.2 Function Documentation	12
5.2.2.1 handle_sprites_collision()	12
5.2.2.2 init_data()	12

5.2.2.3 init_sprite()	13
5.2.2.4 init_sprite_meteore()	13
5.2.2.5 init_walls()	14
5.2.2.6 is_game_over()	14
5.2.2.7 out_of_screen()	14
5.2.2.8 sprites_collide()	14
5.2.2.9 update_data()	16
5.2.2.10 update_walls()	16
5.3 graphic.c File Reference	16
5.3.1 Detailed Description	17
5.3.2 Function Documentation	17
5.3.2.1 apply_background()	17
5.3.2.2 apply_menu()	18
5.3.2.3 apply_sprite()	18
5.3.2.4 apply_wall()	18
5.3.2.5 apply_walls()	19
5.3.2.6 clean()	19
5.3.2.7 clean_data()	20
5.3.2.8 clean_textures()	20
5.3.2.9 init()	20
5.3.2.10 init_textures()	21
5.3.2.11 refresh_graphics()	21
5.4 graphic.h File Reference	21
5.4.1 Detailed Description	22
5.4.2 Function Documentation	22
5.4.2.1 apply_background()	22
5.4.2.2 apply_menu()	23
5.4.2.3 apply_sprite()	23
5.4.2.4 apply_wall()	23
5.4.2.5 apply_walls()	24
5.4.2.6 clean()	24
5.4.2.7 clean_data()	25
5.4.2.8 clean_textures()	25
5.4.2.9 init()	25
5.4.2.10 init_textures()	26
5.4.2.11 refresh_graphics()	26
5.5 handle_event.c File Reference	26
5.5.1 Detailed Description	26
5.5.2 Function Documentation	27
5.5.2.1 handle_events()	27
5.6 handle_event.h File Reference	27
5.6.1 Detailed Description	28

5.6.2 Function Documentation	28
5.6.2.1 handle_events()	28
5.7 log.c File Reference	28
5.7.1 Detailed Description	29
5.7.2 Function Documentation	29
5.7.2.1 record()	29
5.8 log.h File Reference	29
5.8.1 Detailed Description	30
5.8.2 Function Documentation	30
5.8.2.1 record()	30
5.9 main.c File Reference	30
5.9.1 Detailed Description	31
5.9.2 Function Documentation	31
5.9.2.1 main()	31
5.10 main.h File Reference	32
5.10.1 Detailed Description	32
5.11 param.h File Reference	32
5.11.1 Detailed Description	33
5.12 sdl2-light.c File Reference	34
5.12.1 Detailed Description	34
5.12.2 Function Documentation	34
5.12.2.1 apply_texture()	34
5.12.2.2 clean_sdl()	35
5.12.2.3 clean_texture()	35
5.12.2.4 clear_renderer()	35
5.12.2.5 init_sdl()	36
5.12.2.6 load_image()	36
5.12.2.7 pause()	36
5.12.2.8 update_screen()	37
5.13 sdl2-light.h File Reference	37
5.13.1 Detailed Description	38
5.13.2 Function Documentation	38
5.13.2.1 apply_texture()	38
5.13.2.2 clean_sdl()	38
5.13.2.3 clean_texture()	39
5.13.2.4 clear_renderer()	39
5.13.2.5 init_sdl()	39
5.13.2.6 load_image()	40
5.13.2.7 pause()	40
5.13.2.8 update_screen()	40
5.14 sdl2-ttf-light.c File Reference	41
5.14.1 Detailed Description	41

5.14.2 Function Documentation	41
5.14.2.1 apply_text()	42
5.14.2.2 clean_font()	42
5.14.2.3 load_font()	42
5.15 sdl2-ttf-light.h File Reference	43
5.15.1 Detailed Description	43
5.15.2 Function Documentation	43
5.15.2.1 apply_text()	44
5.15.2.2 clean_font()	44
5.15.2.3 load_font()	44
5.16 tests.c File Reference	45
5.16.1 Detailed Description	45
5.16.2 Function Documentation	46
5.16.2.1 main()	46
5.16.2.2 print_sprite()	46
5.16.2.3 test_handle_sprites_collision_param()	46
5.16.2.4 test_init_sprite_param()	47
5.16.2.5 test_out_of_screen_param()	47
5.16.2.6 test_sprites_collide_param()	47
Index	51

Chapter 1

Règles du jeu

1.1 Le but du jeu

L'objectif principal de ce jeu est d'atteindre la **ligne d'arrivée** tout en évitant les **météorites** qui vous barrent le passage. Pour les éviter, vous devez vous déplacer avec les touches ci-dessous.

1.2 Comment jouer ?

- Déplacements
 - Touche **Z** : Ralentir le jeu
 - Touche **S** : Accélérer le jeu
 - Touche **Q** : Se déplacer à gauche
 - Touche **D** : Se déplacer à droite
- Sortir du jeu
 - Touche **Echap**

1.3 Fin du jeu

Si vous avez eu le talent de finir le jeu, vous pouvez *saisir votre nom* dans le **terminal** pour graver votre performance dans l'octet.

Chapter 2

Class Index

2.1 Class List

Here are the classes, structs, unions and interfaces with brief descriptions:

sprite_s	Représentation d'une texture du jeu	7
textures_s	Représentation pour stocker les textures nécessaires à l'affichage graphique	8
world_s	Représentation du monde du jeu	9

Chapter 3

File Index

3.1 File List

Here is a list of all documented files with brief descriptions:

game_event.c	Module de gestion des évènements du jeu	11
game_event.h	En-tête du module de gestion des évènements du jeu	11
graphic.c	Module gérant la partie graphique du jeu	16
graphic.h	En-tête du module gérant la partie graphique du jeu	21
handle_event.c	Module gérant les entrées utilisateur	26
handle_event.h	En-tête du module gérant les entrées utilisateur	27
log.c	Module gérant le stockage de l'historique des parties	28
log.h	En-tête du module gérant le stockage de l'historique des parties	29
main.c	Programme principal	30
main.h	En-tête du programme principal	32
param.h	Fichier en-tête avec toutes les constantes et les structures	32
sdl2-light.c	Sur-couche de SDL2 pour simplifier son utilisation pour le projet	34
sdl2-light.h	En-tête du module correspondant à une sur-couche de SDL2 pour simplifier son utilisation pour le projet	37
sdl2-ttf-light.c	Module de gestion du texte de SDL2	41
sdl2-ttf-light.h	En-tête du module de gestion du texte de SDL2	43
tests.c	Fichier de test pour les fonctions du module game_event	45

Chapter 4

Class Documentation

4.1 sprite_s Struct Reference

Représentation d'une texture du jeu.

```
#include <param.h>
```

Public Attributes

- int [x](#)
- int [y](#)
- int [w](#)
- int [h](#)

4.1.1 Detailed Description

Représentation d'une texture du jeu.

4.1.2 Member Data Documentation

4.1.2.1 h

```
int sprite_s::h
```

Hauteur du sprite.

4.1.2.2 w

```
int sprite_s::w
```

Largeur du sprite.

4.1.2.3 x

```
int sprite_s::x
```

Position du sprite sur x.

4.1.2.4 y

```
int sprite_s::y
```

Position du sprite sur y.

The documentation for this struct was generated from the following file:

- [param.h](#)

4.2 textures_s Struct Reference

Représentation pour stocker les textures nécessaires à l'affichage graphique.

```
#include <param.h>
```

Public Attributes

- `SDL_Texture *` [background](#)
- `SDL_Texture *` [vaisseau](#)
- `SDL_Texture *` [arrival](#)
- `SDL_Texture *` [meteorite](#)
- `TTF_Font *` [font](#)

4.2.1 Detailed Description

Représentation pour stocker les textures nécessaires à l'affichage graphique.

4.2.2 Member Data Documentation

4.2.2.1 arrival

```
SDL_Texture* textures_s::arrival
```

Texture liée à l'image de la ligne d'arrivée.

4.2.2.2 background

```
SDL_Texture* textures_s::background
```

Texture liée à l'image du fond de l'écran.

4.2.2.3 font

```
TTF_Font* textures_s::font
```

Texture liée à la police utilisée.

4.2.2.4 meteorite

```
SDL_Texture* textures_s::meteorite
```

Texture liée à l'image d'un météorite.

4.2.2.5 vaisseau

```
SDL_Texture* textures_s::vaisseau
```

Texture liée à l'image du vaisseau.

The documentation for this struct was generated from the following file:

- [param.h](#)

4.3 world_s Struct Reference

Représentation du monde du jeu.

```
#include <param.h>
```

Collaboration diagram for world_s:

Public Attributes

- int [gameover](#)
- [sprite_t](#) [vaisseau](#)
- [sprite_t](#) [arrival](#)
- int [vy](#)
- [sprite_t](#) [mur](#) [[MAX_METEORITE_WALL_NUMBER](#)]
- int [make_disappear](#)

4.3.1 Detailed Description

Représentation du monde du jeu.

4.3.2 Member Data Documentation

4.3.2.1 arrival

```
sprite_t world_s::arrival
```

Information de la ligne d'arrivée.

4.3.2.2 gameover

```
int world_s::gameover
```

Champ indiquant si l'on est à la fin du jeu.

4.3.2.3 make_disappear

```
int world_s::make_disappear
```

Informe si le vaisseau doit être visible ou pas

4.3.2.4 mur

```
sprite_t world_s::mur[MAX_METEORITE_WALL_NUMBER]
```

Informations sur un mur d'astéroïdes.

4.3.2.5 vaisseau

```
sprite_t world_s::vaisseau
```

Information du vaisseau.

4.3.2.6 vy

```
int world_s::vy
```

Vitesse de déplacement verticale.

The documentation for this struct was generated from the following file:

- [param.h](#)

Chapter 5

File Documentation

5.1 game_event.c File Reference

Module de gestion des évènements du jeu.

```
#include "game_event.h"
```

Include dependency graph for game_event.c:

5.2 game_event.h File Reference

En-tête du module de gestion des évènements du jeu.

```
#include "param.h"
```

```
#include "sdl2-light.h"
```

Include dependency graph for game_event.h: This graph shows which files directly or indirectly include this file:

Functions

- int [is_game_over](#) ([world_t](#) *world)
La fonction indique si le jeu est fini en fonction des données du monde.
- void [update_data](#) ([world_t](#) *world)
La fonction met à jour les données en tenant compte de la physique du monde.
- void [init_sprite](#) ([sprite_t](#) *sprite, int x, int y, int w, int h)
La fonction initialise les données d'un sprite selon les valeurs entrées.
- void [init_sprite_meteore](#) ([sprite_t](#) *sprite, int x, int y, int w, int h, int screen_nbr)
La fonction initialise les données d'un sprite de meteore selon les valeurs entrées.
- void [init_data](#) ([world_t](#) *world)
La fonction initialise les données du monde du jeu.
- void [out_of_screen](#) ([world_t](#) *world)
Fonction qui detecte si le vaisseau est hors de l'écran.
- int [sprites_collide](#) ([sprite_t](#) *sp1, [sprite_t](#) *sp2)
Fonction qui detecte si deux sprite sont en collision.
- void [handle_sprites_collision](#) ([world_t](#) *world, [sprite_t](#) *sp1, [sprite_t](#) *sp2, int *make_disappear)
Fonction qui change la vitesse du monde en cas de collision.
- void [init_walls](#) ([world_t](#) *world)
Fonction qui change initialise les murs.
- void [update_walls](#) ([world_t](#) *world)
Fonction qui update la position de tout les murs.

5.2.1 Detailed Description

En-tête du module de gestion des évènements du jeu.

Author

Victor Dallé / Yann Periney

Version

0.1

Date

2021-04-01

Copyright

Copyright (c) 2021

5.2.2 Function Documentation

5.2.2.1 `handle_sprites_collision()`

```
void handle_sprites_collision (
    world_t * world,
    sprite_t * sp1,
    sprite_t * sp2,
    int * make_disappear )
```

Fonction qui change la vitesse du monde en cas de collision.

Parameters

<i>world</i>	Structure des données du monde.
<i>sp1</i>	premier sprite
<i>sp2</i>	second prite
<i>make_disappear</i>	détermine la visibilité du premie sprite de la fonction

5.2.2.2 `init_data()`

```
void init_data (
    world_t * world )
```

La fonction initialise les données du monde du jeu.

Parameters

<i>world</i>	Les données du monde.
--------------	-----------------------

5.2.2.3 init_sprite()

```
void init_sprite (
    sprite_t * sprite,
    int x,
    int y,
    int w,
    int h )
```

La fonction initialise les données d'un sprite selon les valeurs entrées.

Parameters

<i>sprite</i>	Pointeur vers sprite_t pour l'initialisation des données.
<i>x</i>	Coordonnée x du sprite.
<i>y</i>	Coordonnée y du sprite.
<i>w</i>	Largeur du sprite.
<i>h</i>	Hauteur du sprite.

5.2.2.4 init_sprite_meteore()

```
void init_sprite_meteore (
    sprite_t * sprite,
    int x,
    int y,
    int w,
    int h,
    int screen_nbr )
```

La fonction initialise les données d'un sprite de meteore selon les valeurs entrées.

Parameters

<i>sprite</i>	Pointeur vers sprite_t pour l'initialisation des données.
<i>x</i>	Coordonnée x du sprite.
<i>y</i>	Coordonnée y du sprite.
<i>w</i>	Largeur du sprite.
<i>h</i>	Hauteur du sprite.
<i>screen_nbr</i>	L'ecran ou le meteore doit être placer

5.2.2.5 init_walls()

```
void init_walls (
    world_t * world )
```

Fonction qui initialise les murs.

Parameters

<i>world</i>	Structure des données du monde.
--------------	---------------------------------

5.2.2.6 is_game_over()

```
int is_game_over (
    world_t * world )
```

La fonction indique si le jeu est fini en fonction des données du monde.

Parameters

<i>world</i>	Les données du monde.
--------------	-----------------------

Returns

1 si le jeu est fini, 0 sinon.

5.2.2.7 out_of_screen()

```
void out_of_screen (
    world_t * world )
```

Fonction qui detecte si le vaisseau est hors de l'écran.

Parameters

<i>world</i>	Structure des données du monde.
--------------	---------------------------------

5.2.2.8 sprites_collide()

```
int sprites_collide (
    sprite_t * sp1,
    sprite_t * sp2 )
```

Fonction qui detecte si deux sprite sont en collision.

Parameters

<i>sp1</i>	premier sprite
<i>sp2</i>	second prite

Returns

1 si collision est 0 si aucun collision.

5.2.2.9 update_data()

```
void update_data (
    world_t * world )
```

La fonction met à jour les données en tenant compte de la physique du monde.

Parameters

<i>world</i>	Les données du monde.
--------------	-----------------------

5.2.2.10 update_walls()

```
void update_walls (
    world_t * world )
```

Fonction qui update la position de tout les murs.

Parameters

<i>world</i>	Structure des données du monde.
--------------	---------------------------------

5.3 graphic.c File Reference

Module gérant la partie graphique du jeu.

```
#include "graphic.h"
Include dependency graph for graphic.c:
```

Functions

- void `clean_textures` (`textures_t` *textures)

- La fonction nettoie les textures.*
 - void `init_textures` (SDL_Renderer *renderer, `textures_t` *textures)
- La fonction initialise les textures nécessaires à l'affichage graphique du jeu.*
 - void `apply_sprite` (SDL_Renderer *renderer, SDL_Texture *texture, `sprite_t` *sprite, int make_disappear)
- La fonction applique un sprite au renderer.*
 - void `apply_background` (SDL_Renderer *renderer, SDL_Texture *texture)
- La fonction applique la texture du fond sur le renderer lié à l'écran de jeu.*
 - void `apply_menu` (SDL_Renderer *renderer, SDL_Texture *texture)
- Fonction qui applique la texture du menu sur le renderer lié à l'écran de jeu.*
 - void `apply_wall` (`textures_t` *textures, SDL_Renderer *renderer, `world_t` *world, int x, int y, int height, int width)
- La fonction applique la texture des meteorite sur le renderer.*
 - void `refresh_graphics` (SDL_Renderer *renderer, `world_t` *world, `textures_t` *textures)
- La fonction rafraichit l'écran en fonction de l'état des données du monde.*
 - void `clean_data` (`world_t` *world)
- La fonction nettoie les données du monde.*
 - void `clean` (SDL_Window *window, SDL_Renderer *renderer, `textures_t` *textures, `world_t` *world)
- La fonction nettoie le jeu: nettoyage de la partie graphique (SDL), nettoyage des textures, nettoyage des données.*
 - void `init` (SDL_Window **window, SDL_Renderer **renderer, `textures_t` *textures, `world_t` *world)
- La fonction initialise le jeu: initialisation de la partie graphique (SDL), chargement des textures, initialisation des données.*
 - void `apply_walls` (SDL_Renderer *renderer, `textures_t` *textures, `world_t` *world)
- La fonction applique la texture des murs.*

5.3.1 Detailed Description

Module gérant la partie graphique du jeu.

Author

Victor Dallé / Yann Periney

Version

0.1

Date

2021-04-01

Copyright

Copyright (c) 2021

5.3.2 Function Documentation

5.3.2.1 `apply_background()`

```
void apply_background (
    SDL_Renderer * renderer,
    SDL_Texture * texture )
```

La fonction applique la texture du fond sur le renderer lié à l'écran de jeu.

Parameters

<i>renderer</i>	Le renderer.
<i>texture</i>	La texture liée au fond.

5.3.2.2 apply_menu()

```
void apply_menu (
    SDL_Renderer * renderer,
    SDL_Texture * texture )
```

Fonction qui applique la texture du menu sur le renderer lié à l'écran de jeu.

Parameters

<i>renderer</i>	Le renderer.
<i>texture</i>	La texture liée au fond.

5.3.2.3 apply_sprite()

```
void apply_sprite (
    SDL_Renderer * renderer,
    SDL_Texture * texture,
    sprite_t * sprite,
    int make_disappear )
```

La fonction applique un sprite au renderer.

Parameters

<i>renderer</i>	Renderer vers lequel on envoie les textures et les sprites.
<i>texture</i>	Texture envoyée vers le renderer.
<i>sprite</i>	Sprite envoyé vers le renderer.
<i>make_disappear</i>	Déside si le sprite et afficher ou pas.

5.3.2.4 apply_wall()

```
void apply_wall (
    textures_t * textures,
    SDL_Renderer * renderer,
    world_t * world,
    int x,
```



```
int y,  
int height,  
int width )
```

La fonction applique la texture des meteorite sur le renderer.

Parameters

<i>textures</i>	Les textures.
<i>renderer</i>	Le renderer lié à l'écran de jeu.
<i>world</i>	Les données du monde.
<i>x</i>	La position du mur sur l'axe des abscisses.
<i>y</i>	La position du mur sur l'axe des ordonnées.
<i>height</i>	La longueur du mur.
<i>width</i>	La largeur du mur.

5.3.2.5 apply_walls()

```
void apply_walls (  
    SDL_Renderer * renderer,  
    textures_t * textures,  
    world_t * world )
```

La fonction applique la texture des murs.

Parameters

<i>renderer</i>	Le renderer.
<i>textures</i>	Les textures.
<i>world</i>	Le monde.

5.3.2.6 clean()

```
void clean (  
    SDL_Window * window,  
    SDL_Renderer * renderer,  
    textures_t * textures,  
    world_t * world )
```

La fonction nettoie le jeu: nettoyage de la partie graphique (SDL), nettoyage des textures, nettoyage des données.

Parameters

<i>window</i>	La fenêtre du jeu.
<i>renderer</i>	Le renderer.
<i>textures</i>	Les textures.
<i>world</i>	Le monde.

5.3.2.7 clean_data()

```
void clean_data (
    world_t * world )
```

La fonction nettoie les données du monde.

Parameters

<i>world</i>	Les données du monde.
--------------	-----------------------

5.3.2.8 clean_textures()

```
void clean_textures (
    textures_t * textures )
```

La fonction nettoie les textures.

Parameters

<i>textures</i>	Les textures.
-----------------	---------------

5.3.2.9 init()

```
void init (
    SDL_Window ** window,
    SDL_Renderer ** renderer,
    textures_t * textures,
    world_t * world )
```

La fonction initialise le jeu: initialisation de la partie graphique (SDL), chargement des textures, initialisation des données.

Parameters

<i>window</i>	La fenêtre du jeu.
<i>renderer</i>	Le renderer.
<i>textures</i>	Les textures.
<i>world</i>	Le monde.

5.3.2.10 init_textures()

```
void init_textures (
    SDL_Renderer * renderer,
    textures_t * textures )
```

La fonction initialise les textures nécessaires à l'affichage graphique du jeu.

Parameters

<i>screen</i>	La surface correspondant à l'écran de jeu.
<i>textures</i>	Les textures du jeu.

5.3.2.11 refresh_graphics()

```
void refresh_graphics (
    SDL_Renderer * renderer,
    world_t * world,
    textures_t * textures )
```

La fonction rafraichit l'écran en fonction de l'état des données du monde.

Parameters

<i>renderer</i>	Le renderer lié à l'écran de jeu.
<i>world</i>	Les données du monde.
<i>textures</i>	Les textures.

5.4 graphic.h File Reference

En-tête du module gérant la partie graphique du jeu.

```
#include "param.h"
#include "sdl2-light.h"
#include "game_event.h"
#include "sdl2-ttf-light.h"
#include "log.h"
```

Include dependency graph for graphic.h: This graph shows which files directly or indirectly include this file:

Functions

- void [clean_textures](#) ([textures_t](#) *textures)
La fonction nettoie les textures.
- void [init_textures](#) (SDL_Renderer *renderer, [textures_t](#) *textures)
La fonction initialise les textures nécessaires à l'affichage graphique du jeu.
- void [apply_sprite](#) (SDL_Renderer *renderer, SDL_Texture *texture, [sprite_t](#) *sprite, int make_disappear)

- La fonction applique un sprite au renderer.*
- void `apply_background` (SDL_Renderer *renderer, SDL_Texture *texture)
La fonction applique la texture du fond sur le renderer lié à l'écran de jeu.
- void `apply_menu` (SDL_Renderer *renderer, SDL_Texture *texture)
Fonction qui applique la texture du menu sur le renderer lié à l'écran de jeu.
- void `apply_wall` (textures_t *textures, SDL_Renderer *renderer, world_t *world, int x, int y, int height, int width)
La fonction applique la texture des meteorite sur le renderer.
- void `refresh_graphics` (SDL_Renderer *renderer, world_t *world, textures_t *textures)
La fonction rafraichit l'écran en fonction de l'état des données du monde.
- void `clean_data` (world_t *world)
La fonction nettoie les données du monde.
- void `clean` (SDL_Window *window, SDL_Renderer *renderer, textures_t *textures, world_t *world)
La fonction nettoie le jeu: nettoyage de la partie graphique (SDL), nettoyage des textures, nettoyage des données.
- void `init` (SDL_Window **window, SDL_Renderer **renderer, textures_t *textures, world_t *world)
La fonction initialise le jeu: initialisation de la partie graphique (SDL), chargement des textures, initialisation des données.
- void `apply_walls` (SDL_Renderer *renderer, textures_t *textures, world_t *world)
La fonction applique la texture des murs.

5.4.1 Detailed Description

En-tête du module gérant la partie graphique du jeu.

Author

Victor Dallé / Yann Periney

Version

0.1

Date

2021-04-01

Copyright

Copyright (c) 2021

5.4.2 Function Documentation

5.4.2.1 `apply_background()`

```
void apply_background (
    SDL_Renderer * renderer,
    SDL_Texture * texture )
```

La fonction applique la texture du fond sur le renderer lié à l'écran de jeu.

Parameters

<i>renderer</i>	Le renderer.
<i>texture</i>	La texture liée au fond.

5.4.2.2 apply_menu()

```
void apply_menu (
    SDL_Renderer * renderer,
    SDL_Texture * texture )
```

Fonction qui applique la texture du menu sur le renderer lié à l'écran de jeu.

Parameters

<i>renderer</i>	Le renderer.
<i>texture</i>	La texture liée au fond.

5.4.2.3 apply_sprite()

```
void apply_sprite (
    SDL_Renderer * renderer,
    SDL_Texture * texture,
    sprite_t * sprite,
    int make_disappear )
```

La fonction applique un sprite au renderer.

Parameters

<i>renderer</i>	Renderer vers lequel on envoie les textures et les sprites.
<i>texture</i>	Texture envoyée vers le renderer.
<i>sprite</i>	Sprite envoyé vers le renderer.
<i>make_disappear</i>	Déside si le sprite et afficher ou pas.

5.4.2.4 apply_wall()

```
void apply_wall (
    textures_t * textures,
    SDL_Renderer * renderer,
    world_t * world,
    int x,
```

```
int y,  
int height,  
int width )
```

La fonction applique la texture des meteorite sur le renderer.

Parameters

<i>textures</i>	Les textures.
<i>renderer</i>	Le renderer lié à l'écran de jeu.
<i>world</i>	Les données du monde.
<i>x</i>	La position du mur sur l'axe des abscisses.
<i>y</i>	La position du mur sur l'axe des ordonnées.
<i>height</i>	La longueur du mur.
<i>width</i>	La largeur du mur.

5.4.2.5 apply_walls()

```
void apply_walls (  
    SDL_Renderer * renderer,  
    textures_t * textures,  
    world_t * world )
```

La fonction applique la texture des murs.

Parameters

<i>renderer</i>	Le renderer.
<i>textures</i>	Les textures.
<i>world</i>	Le monde.

5.4.2.6 clean()

```
void clean (  
    SDL_Window * window,  
    SDL_Renderer * renderer,  
    textures_t * textures,  
    world_t * world )
```

La fonction nettoie le jeu: nettoyage de la partie graphique (SDL), nettoyage des textures, nettoyage des données.

Parameters

<i>window</i>	La fenêtre du jeu.
<i>renderer</i>	Le renderer.
<i>textures</i>	Les textures.
<i>world</i>	Le monde.

5.4.2.7 clean_data()

```
void clean_data (
    world_t * world )
```

La fonction nettoie les données du monde.

Parameters

<i>world</i>	Les données du monde.
--------------	-----------------------

5.4.2.8 clean_textures()

```
void clean_textures (
    textures_t * textures )
```

La fonction nettoie les textures.

Parameters

<i>textures</i>	Les textures.
-----------------	---------------

5.4.2.9 init()

```
void init (
    SDL_Window ** window,
    SDL_Renderer ** renderer,
    textures_t * textures,
    world_t * world )
```

La fonction initialise le jeu: initialisation de la partie graphique (SDL), chargement des textures, initialisation des données.

Parameters

<i>window</i>	La fenêtre du jeu.
<i>renderer</i>	Le renderer.
<i>textures</i>	Les textures.
<i>world</i>	Le monde.

5.4.2.10 init_textures()

```
void init_textures (
    SDL_Renderer * renderer,
    textures_t * textures )
```

La fonction initialise les textures nécessaires à l'affichage graphique du jeu.

Parameters

<i>screen</i>	La surface correspondant à l'écran de jeu.
<i>textures</i>	Les textures du jeu.

5.4.2.11 refresh_graphics()

```
void refresh_graphics (
    SDL_Renderer * renderer,
    world_t * world,
    textures_t * textures )
```

La fonction rafraichit l'écran en fonction de l'état des données du monde.

Parameters

<i>renderer</i>	Le renderer lié à l'écran de jeu.
<i>world</i>	Les données du monde.
<i>textures</i>	Les textures.

5.5 handle_event.c File Reference

Module gérant les entrées utilisateur.

```
#include "handle_event.h"
```

Include dependency graph for handle_event.c:

Functions

- void [handle_events](#) (SDL_Event *event, [world_t](#) *world)

La fonction gère les événements ayant eu lieu et qui n'ont pas encore été traités.

5.5.1 Detailed Description

Module gérant les entrées utilisateur.

Author

Victor Dallé / Yann Periney

Version

0.1

Date

2021-04-12

Copyright

Copyright (c) 2021

5.5.2 Function Documentation

5.5.2.1 handle_events()

```
void handle_events (
    SDL_Event * event,
    world_t * world )
```

La fonction gère les évènements ayant eu lieu et qui n'ont pas encore été traités.

Parameters

<i>event</i>	Paramètre qui contient les événements.
<i>world</i>	Les données du monde.

5.6 handle_event.h File Reference

En-tête du module gérant les entrées utilisateur.

```
#include <SDL2/SDL.h>
#include "param.h"
#include "game_event.h"
```

Include dependency graph for handle_event.h: This graph shows which files directly or indirectly include this file:

Functions

- void [handle_events](#) (SDL_Event *event, [world_t](#) *world)

La fonction gère les évènements ayant eu lieu et qui n'ont pas encore été traités.

5.6.1 Detailed Description

En-tête du module gérant les entrées utilisateur.

Author

Victor Dallé / Yann Periney

Version

0.1

Date

2021-04-12

Copyright

Copyright (c) 2021

5.6.2 Function Documentation

5.6.2.1 handle_events()

```
void handle_events (
    SDL_Event * event,
    world_t * world )
```

La fonction gère les évènements ayant eu lieu et qui n'ont pas encore été traités.

Parameters

<i>event</i>	Paramètre qui contient les événements.
<i>world</i>	Les données du monde.

5.7 log.c File Reference

Module gérant le stockage de l'historique des parties.

```
#include "log.h"
```

Include dependency graph for log.c:

Functions

- void `record` (int time)
Fonction qui permet d'enregistrer le score des joueurs.

5.7.1 Detailed Description

Module gérant le stockage de l'historique des parties.

Author

Victor Dallé

Version

0.1

Date

2021-04-12

Copyright

Copyright (c) 2021

5.7.2 Function Documentation

5.7.2.1 record()

```
void record (
    int time )
```

Fonction qui permet d'enregistrer le score des joueurs.

Parameters

<i>time</i>	Temps qu'à mis le joueur à finir le niveau.
-------------	---

5.8 log.h File Reference

En-tête du module gérant le stockage de l'historique des parties.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#include "graphic.h"
```

Include dependency graph for log.h: This graph shows which files directly or indirectly include this file:

Functions

- void `record` (int time)

Fonction qui permet d'enregistrer le score des joueurs.

5.8.1 Detailed Description

En-tête du module gérant le stockage de l'historique des parties.

Author

Victor Dallé

Version

0.1

Date

2021-04-12

Copyright

Copyright (c) 2021

5.8.2 Function Documentation

5.8.2.1 `record()`

```
void record (  
    int time )
```

Fonction qui permet d'enregistrer le score des joueurs.

Parameters

<i>time</i>	Temps qu'à mis le joueur à finir le niveau.
-------------	---

5.9 main.c File Reference

Programme principal.

```
#include "main.h"
```

Include dependency graph for main.c:

Functions

- `int main (int argc, char *argv[])`
Programme principal qui implémente la boucle du jeu.

5.9.1 Detailed Description

Programme principal.

Author

Mathieu Constant / Yann Periney / Victor Dallé

Version

0.1

Date

2021-03-18

Copyright

Copyright (c) 2021

5.9.2 Function Documentation

5.9.2.1 main()

```
int main (  
    int argc,  
    char * argv[ ] )
```

Programme principal qui implémente la boucle du jeu.

Parameters

<i>argc</i>	Taille du tableau argv.
<i>argv</i>	Pointeur vers un tableau de char de taille argc.

Returns

0, si il n'y a pas eu d'erreurs.

5.10 main.h File Reference

En-tête du programme principal.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <SDL2/SDL.h>
#include "sdl2-light.h"
#include "param.h"
#include "game_event.h"
#include "graphic.h"
#include "handle_event.h"
#include "log.h"
```

Include dependency graph for main.h: This graph shows which files directly or indirectly include this file:

5.10.1 Detailed Description

En-tête du programme principal.

Author

Victor Dallé / Yann Periney

Version

0.1

Date

2021-03-18

Copyright

Copyright (c) 2021

5.11 param.h File Reference

Fichier en-tête avec toutes les constantes et les structures.

```
#include <SDL2/SDL.h>
#include <SDL2/SDL_ttf.h>
```

Include dependency graph for param.h: This graph shows which files directly or indirectly include this file:

Classes

- struct [textures_s](#)
Représentation pour stocker les textures nécessaires à l'affichage graphique.
- struct [sprite_s](#)
Représentation d'une texture du jeu.
- struct [world_s](#)
Représentation du monde du jeu.

Macros

- #define [SCREEN_WIDTH](#) 300
Largeur de l'écran de jeu.
- #define [SCREEN_HEIGHT](#) 480
Hauteur de l'écran de jeu.
- #define [SHIP_SIZE](#) 32
Taille d'un vaisseau.
- #define [METEORITE_SIZE](#) 32
Taille d'un météorite.
- #define [FINISH_LINE_HEIGHT](#) 10
Hauteur de la ligne d'arrivée.
- #define [MOVING_STEP](#) 10
Pas de déplacement horizontal du vaisseau.
- #define [INITIAL_SPEED](#) 2
Vitesse initiale de déplacement vertical des éléments du jeu.
- #define [MAX_METEORITE_WALL_NUMBER](#) 20
Nombre de mur de météorite.
- #define [METEORITE_WALL_NUMBER](#) 16
Nombre de mur de météorite.

Typedefs

- typedef struct [textures_s](#) [textures_t](#)
Type qui correspond aux textures du jeu.
- typedef struct [sprite_s](#) [sprite_t](#)
Type qui correspond à une texture.
- typedef struct [world_s](#) [world_t](#)
Type qui correspond aux données du monde.

5.11.1 Detailed Description

Fichier en-tête avec toutes les constantes et les structures.

Author

Yann Periney / Victor Dallé

Version

0.1

Date

2021-04-01

Copyright

Copyright (c) 2021

5.12 sdl2-light.c File Reference

sur-couche de SDL2 pour simplifier son utilisation pour le projet

```
#include "sdl2-light.h"
```

Include dependency graph for sdl2-light.c:

Functions

- int [init_sdl](#) (SDL_Window **window, SDL_Renderer **renderer, int width, int height)
La fonction initialise la SDL. Elle crée la fenêtre du jeu ainsi que le renderer.
- SDL_Texture * [load_image](#) (const char path[], SDL_Renderer *renderer)
La fonction charge une image et renvoie la texture correspondante où la couleur RGB (255, 0, 255) est rendue transparente.
- void [apply_texture](#) (SDL_Texture *texture, SDL_Renderer *renderer, int x, int y)
La fonction permet d'appliquer une texture sur le renderer à une position donnée. La hauteur et la largeur est la même que celle de la texture.
- void [clean_texture](#) (SDL_Texture *texture)
La fonction nettoie une texture en mémoire.
- void [clear_renderer](#) (SDL_Renderer *renderer)
La fonction vide le contenu graphique du renderer lié à l'écran de jeu.
- void [update_screen](#) (SDL_Renderer *renderer)
La fonction met à jour l'écran avec le contenu du renderer.
- void [pause](#) (int time)
La fonction met le programme en pause pendant un laps de temps.
- void [clean_sdl](#) (SDL_Renderer *renderer, SDL_Window *window)
La fonction nettoie le renderer et la fenêtre du jeu en mémoire.

5.12.1 Detailed Description

sur-couche de SDL2 pour simplifier son utilisation pour le projet

Author

Mathieu Constant

Version

0.2

Date

10 mars 2021

5.12.2 Function Documentation

5.12.2.1 [apply_texture\(\)](#)

```
void apply_texture (
    SDL_Texture * texture,
    SDL_Renderer * renderer,
    int x,
    int y )
```

La fonction permet d'appliquer une texture sur le renderer à une position donnée. La hauteur et la largeur est la même que celle de la texture.

Parameters

<i>texture</i>	la texture que l'on va appliquer
<i>render</i>	le renderer qui va recevoir la texture
<i>x</i>	l'abscisse sur le renderer de l'endroit où est appliquée texture (point en haut à gauche de la surface)
<i>y</i>	l'ordonnée sur le renderer de l'endroit où est appliquée texture (point en haut à gauche de la surface)

5.12.2.2 clean_sdl()

```
void clean_sdl (
    SDL_Renderer * render,
    SDL_Window * window )
```

La fonction nettoie le renderer et la fenêtre du jeu en mémoire.

Parameters

<i>render</i>	le renderer à nettoyer
<i>window</i>	la fenêtre à nettoyer

5.12.2.3 clean_texture()

```
void clean_texture (
    SDL_Texture * texture )
```

La fonction nettoie une texture en mémoire.

Parameters

<i>texture</i>	la texture à nettoyer
----------------	-----------------------

5.12.2.4 clear_renderer()

```
void clear_renderer (
    SDL_Renderer * render )
```

La fonction vide le contenu graphique du renderer lié à l'écran de jeu.

Parameters

<i>render</i>	le renderer de l'écran
---------------	------------------------

5.12.2.5 init_sdl()

```
int init_sdl (
    SDL_Window ** window,
    SDL_Renderer ** renderer,
    int width,
    int height )
```

La fonction initialise la SDL. Elle crée la fenêtre du jeu ainsi que le renderer.

Parameters

<i>window</i>	la fenêtre du jeu
<i>renderer</i>	le renderer
<i>width</i>	largeur de l'écran de jeu
<i>height</i>	hauteur de l'écran de jeu

Returns

-1 en cas d'erreur, 0 sinon

5.12.2.6 load_image()

```
SDL_Texture* load_image (
    const char path[],
    SDL_Renderer * renderer )
```

La fonction charge une image et renvoie la texture correspondante où la couleur RGB (255, 0, 255) est rendue transparente.

Parameters

<i>path</i>	est le chemin du fichier image. Le fichier doit être obligatoirement du BMP.
<i>renderer</i>	le renderer

Returns

la surface SDL contenant l'image avec la couleur RGB (255,0,255) rendue transparente. Elle renvoie NULL si le chargement a échoué (ex. le fichier path n'existe pas)

5.12.2.7 pause()

```
void pause (
    int time )
```

La fonction met le programme en pause pendant un laps de temps.

Parameters

<i>time</i>	ce laps de temps en milliseconde
-------------	----------------------------------

5.12.2.8 update_screen()

```
void update_screen (
    SDL_Renderer * renderer )
```

La fonction met à jour l'écran avec le contenu du renderer.

Parameters

<i>renderer</i>	le renderer de l'écran
-----------------	------------------------

5.13 sdl2-light.h File Reference

en-tête du module correspondant à une sur-couche de SDL2 pour simplifier son utilisation pour le projet

```
#include "param.h"
#include <SDL2/SDL.h>
```

Include dependency graph for sdl2-light.h: This graph shows which files directly or indirectly include this file:

Functions

- void [clean_sdl](#) (SDL_Renderer *renderer, SDL_Window *window)
La fonction nettoie le renderer et la fenêtre du jeu en mémoire.
- SDL_Texture * [load_image](#) (const char path[], SDL_Renderer *renderer)
La fonction charge une image et renvoie la texture correspondante où la couleur RGB (255, 0, 255) est rendue transparente.
- int [init_sdl](#) (SDL_Window **window, SDL_Renderer **renderer, int width, int height)
La fonction initialise la SDL. Elle crée la fenêtre du jeu ainsi que le renderer.
- void [clean_texture](#) (SDL_Texture *texture)
La fonction nettoie une texture en mémoire.
- void [apply_texture](#) (SDL_Texture *texture, SDL_Renderer *renderer, int x, int y)
La fonction permet d'appliquer une texture sur le renderer à une position donnée. La hauteur et la largeur est la même que celle de la texture.
- void [clear_renderer](#) (SDL_Renderer *renderer)
La fonction vide le contenu graphique du renderer lié à l'écran de jeu.
- void [update_screen](#) (SDL_Renderer *renderer)
La fonction met à jour l'écran avec le contenu du renderer.
- void [pause](#) (int time)
La fonction met le programme en pause pendant un laps de temps.

5.13.1 Detailed Description

en-tête du module correspondant à une sur-couche de SDL2 pour simplifier son utilisation pour le projet

Author

Mathieu Constant

Version

0.2

Date

10 mars 2021

5.13.2 Function Documentation

5.13.2.1 `apply_texture()`

```
void apply_texture (
    SDL_Texture * texture,
    SDL_Renderer * renderer,
    int x,
    int y )
```

La fonction permet d'appliquer une texture sur le renderer à une position donnée. La hauteur et la largeur est la même que celle de la texture.

Parameters

<i>texture</i>	la texture que l'on va appliquer
<i>renderer</i>	le renderer qui va recevoir la texture
<i>x</i>	l'abscisse sur le renderer de l'endroit où est appliquée texture (point en haut à gauche de la surface)
<i>y</i>	l'ordonnée sur le renderer de l'endroit où est appliquée texture (point en haut à gauche de la surface)

5.13.2.2 `clean_sdl()`

```
void clean_sdl (
    SDL_Renderer * renderer,
    SDL_Window * window )
```

La fonction nettoie le renderer et la fenêtre du jeu en mémoire.

Parameters

<i>renderer</i>	le renderer à nettoyer
<i>window</i>	la fenêtre à nettoyer

5.13.2.3 clean_texture()

```
void clean_texture (
    SDL_Texture * texture )
```

La fonction nettoie une texture en mémoire.

Parameters

<i>texture</i>	la texture à nettoyer
----------------	-----------------------

5.13.2.4 clear_renderer()

```
void clear_renderer (
    SDL_Renderer * renderer )
```

La fonction vide le contenu graphique du renderer lié à l'écran de jeu.

Parameters

<i>renderer</i>	le renderer de l'écran
-----------------	------------------------

5.13.2.5 init_sdl()

```
int init_sdl (
    SDL_Window ** window,
    SDL_Renderer ** renderer,
    int width,
    int height )
```

La fonction initialise la SDL. Elle crée la fenêtre du jeu ainsi que le renderer.

Parameters

<i>window</i>	la fenêtre du jeu
<i>renderer</i>	le renderer
<i>width</i>	largeur de l'écran de jeu
<i>height</i>	hauteur de l'écran de jeu

Returns

-1 en cas d'erreur, 0 sinon

5.13.2.6 load_image()

```
SDL_Texture* load_image (
    const char path[],
    SDL_Renderer * renderer )
```

La fonction charge une image et renvoie la texture correspondante où la couleur RGB (255, 0, 255) est rendue transparente.

Parameters

<i>path</i>	est le chemin du fichier image. Le fichier doit être obligatoirement du BMP.
<i>renderer</i>	le renderer

Returns

la surface SDL contenant l'image avec la couleur RGB (255,0,255) rendue transparente. Elle renvoie NULL si le chargement a échoué (ex. le fichier *path* n'existe pas)

5.13.2.7 pause()

```
void pause (
    int time )
```

La fonction met le programme en pause pendant un laps de temps.

Parameters

<i>time</i>	ce laps de temps en milliseconde
-------------	----------------------------------

5.13.2.8 update_screen()

```
void update_screen (
    SDL_Renderer * renderer )
```

La fonction met à jour l'écran avec le contenu du renderer.

Parameters

<i>renderer</i>	le renderer de l'écran
-----------------	------------------------

5.14 sdl2-ttf-light.c File Reference

Module de gestion du texte de SDL2.

```
#include "sdl2-ttf-light.h"
```

Include dependency graph for sdl2-ttf-light.c:

Functions

- void [init_ttf](#) ()
La fonction initialise l'environnement TTF.
- TTF_Font * [load_font](#) (const char *path, int font_size)
La fonction charge une police.
- void [apply_text](#) (SDL_Renderer *renderer, int x, int y, int w, int h, const char *text, TTF_Font *font)
La fonction applique un texte dans une certaine police sur le renderer à une certaine position et avec une certaine dimension.
- void [clean_font](#) (TTF_Font *font)
La fonction nettoie une police en mémoire.

5.14.1 Detailed Description

Module de gestion du texte de SDL2.

Author

Mathieu Constant

Version

0.1

Date

2021-04-12

Copyright

Copyright (c) 2021

5.14.2 Function Documentation

5.14.2.1 apply_text()

```
void apply_text (
    SDL_Renderer * renderer,
    int x,
    int y,
    int w,
    int h,
    const char * text,
    TTF_Font * font )
```

La fonction applique un texte dans une certaine police sur le renderer à une certaine position et avec une certaine dimension.

Parameters

<i>renderer</i>	le renderer
<i>x</i>	abscisse du coin en haut à gauche du texte
<i>y</i>	son abscisse
<i>w</i>	la largeur du message
<i>h</i>	sa hauteur
<i>text</i>	le texte à afficher
<i>font</i>	la police

5.14.2.2 clean_font()

```
void clean_font (
    TTF_Font * font )
```

La fonction nettoie une police en mémoire.

Parameters

<i>font</i>	la police
-------------	-----------

5.14.2.3 load_font()

```
TTF_Font* load_font (
    const char * path,
    int font_size )
```

La fonction charge une police.

Parameters

<i>path</i>	le chemin du fichier correspondant à la police
<i>font_size</i>	la taille de la police

Returns

la police chargée

5.15 sdl2-ttf-light.h File Reference

En-tête du module de gestion du texte de SDL2.

```
#include <SDL2/SDL.h>
#include <SDL2/SDL_ttf.h>
```

Include dependency graph for sdl2-ttf-light.h: This graph shows which files directly or indirectly include this file:

Functions

- void [init_ttf](#) ()
La fonction initialise l'environnement TTF.
- TTF_Font * [load_font](#) (const char *path, int font_size)
La fonction charge une police.
- void [apply_text](#) (SDL_Renderer *renderer, int x, int y, int w, int h, const char *text, TTF_Font *font)
La fonction applique un texte dans une certaine police sur le renderer à une certaine position et avec une certaine dimension.
- void [clean_font](#) (TTF_Font *font)
La fonction nettoie une police en mémoire.

5.15.1 Detailed Description

En-tête du module de gestion du texte de SDL2.

Author

Mathieu Constant

Version

0.1

Date

2021-04-12

Copyright

Copyright (c) 2021

5.15.2 Function Documentation

5.15.2.1 apply_text()

```
void apply_text (
    SDL_Renderer * renderer,
    int x,
    int y,
    int w,
    int h,
    const char * text,
    TTF_Font * font )
```

La fonction applique un texte dans une certaine police sur le renderer à une certaine position et avec une certaine dimension.

Parameters

<i>renderer</i>	le renderer
<i>x</i>	abscisse du coin en haut à gauche du texte
<i>y</i>	son abscisse
<i>w</i>	la largeur du message
<i>h</i>	sa hauteur
<i>text</i>	le texte à afficher
<i>font</i>	la police

5.15.2.2 clean_font()

```
void clean_font (
    TTF_Font * font )
```

La fonction nettoie une police en mémoire.

Parameters

<i>font</i>	la police
-------------	-----------

5.15.2.3 load_font()

```
TTF_Font* load_font (
    const char * path,
    int font_size )
```

La fonction charge une police.

Parameters

<i>path</i>	le chemin du fichier correspondant à la police
<i>font_size</i>	la taille de la police

Returns

la police chargée

5.16 tests.c File Reference

Fichier de test pour les fonctions du module `game_event`.

```
#include "param.h"
#include "game_event.h"
Include dependency graph for tests.c:
```

Functions

- void `print_sprite` (`sprite_t` *sprite)
Fonction qui affiche les coordonnées d'un sprite.
- void `test_init_sprite_param` (`sprite_t` sprite, int x, int y, int w, int h)
Fonction de test_param pour init_sprite.
- void `test_init_sprite` ()
- void `test_out_of_screen_param` (`world_t` *world)
Fonction de test pour la sortie de l'écran du vaisseau.
- void `test_out_of_screen` ()
- void `test_sprites_collide_param` (`sprite_t` sprite1, `sprite_t` sprite2)
Fonction de test pour la collision de 2 sprites.
- void `test_sprites_collide` ()
- void `test_handle_sprites_collision_param` (`world_t` world, `sprite_t` spr1, `sprite_t` spr2, int disp)
Fonction de test effectuant des modifs sur data world lors d'une collision.
- void `test_handle_sprites_collision` ()
- void `test_init_walls_param` (`world_t` *world)
- void `test_init_walls` ()
- void `test_update_walls_param` (`world_t` *world)
- void `test_update_walls` ()
- int `main` (int argc, char *argv[])
Main pour le programme de test pour le module `game_event.h`.

5.16.1 Detailed Description

Fichier de test pour les fonctions du module `game_event`.

Author

Yann Periney / Victor Dallé

Version

0.1

Date

2021-03-01

Copyright

Copyright (c) 2021

5.16.2 Function Documentation

5.16.2.1 main()

```
int main (
    int argc,
    char * argv[] )
```

Main pour le programme de test pour le module [game_event.h](#).

Parameters

<i>argc</i>	Taille du tableau argv.
<i>argv</i>	Pointeur vers un tableau de char de taille argc.

Returns

0, si il n'y a pas eu d'erreurs.

5.16.2.2 print_sprite()

```
void print_sprite (
    sprite\_t * sprite )
```

Fonction qui affiche les coordonnées d'un sprite.

Parameters

<i>sprite</i>	Sprite cible du test.
---------------	-----------------------

5.16.2.3 test_handle_sprites_collision_param()

```
void test_handle_sprites_collision_param (
    world\_t world,
    sprite\_t spr1,
    sprite\_t spr2,
    int disp )
```

Fonction de test effectuant des modifs sur data world lors d'une collision.

Parameters

<i>world</i>	Données du monde.
<i>spr1</i>	Premier sprite.
<i>spr2</i>	Deuxième sprite.
<i>disp</i>	disparition (bool) du vaisseau.

5.16.2.4 test_init_sprite_param()

```
void test_init_sprite_param (
    sprite_t sprite,
    int x,
    int y,
    int w,
    int h )
```

Fonction de test_param pour init_sprite.

Parameters

<i>sprite</i>	Le sprite qui sera initialisé et testé.
<i>x</i>	Position de l'abscisse.
<i>y</i>	Position de l'ordonnée.
<i>w</i>	Largeur du sprite.
<i>h</i>	Hauteur du sprite.

5.16.2.5 test_out_of_screen_param()

```
void test_out_of_screen_param (
    world_t * world )
```

Fonction de test pour la sortie de l'écran du vaisseau.

Parameters

<i>world</i>	Données du monde.
--------------	-------------------

5.16.2.6 test_sprites_collide_param()

```
void test_sprites_collide_param (
    sprite_t sprite1,
    sprite_t sprite2 )
```

Fonction de test pour la collision de 2 sprites.

Parameters

<i>sprite1</i>	Premier sprite.
<i>sprite2</i>	Deuxième sprite.

Index

- apply_background
 - graphic.c, [17](#)
 - graphic.h, [22](#)
- apply_menu
 - graphic.c, [18](#)
 - graphic.h, [23](#)
- apply_sprite
 - graphic.c, [18](#)
 - graphic.h, [23](#)
- apply_text
 - sdl2-ttf-light.c, [41](#)
 - sdl2-ttf-light.h, [43](#)
- apply_texture
 - sdl2-light.c, [34](#)
 - sdl2-light.h, [38](#)
- apply_wall
 - graphic.c, [18](#)
 - graphic.h, [23](#)
- apply_walls
 - graphic.c, [19](#)
 - graphic.h, [24](#)
- arrival
 - textures_s, [8](#)
 - world_s, [10](#)
- background
 - textures_s, [8](#)
- clean
 - graphic.c, [19](#)
 - graphic.h, [24](#)
- clean_data
 - graphic.c, [20](#)
 - graphic.h, [25](#)
- clean_font
 - sdl2-ttf-light.c, [42](#)
 - sdl2-ttf-light.h, [44](#)
- clean_sdl
 - sdl2-light.c, [35](#)
 - sdl2-light.h, [38](#)
- clean_texture
 - sdl2-light.c, [35](#)
 - sdl2-light.h, [39](#)
- clean_textures
 - graphic.c, [20](#)
 - graphic.h, [25](#)
- clear_renderer
 - sdl2-light.c, [35](#)
 - sdl2-light.h, [39](#)

- font
 - textures_s, [9](#)
- game_event.c, [11](#)
- game_event.h, [11](#)
 - handle_sprites_collision, [12](#)
 - init_data, [12](#)
 - init_sprite, [13](#)
 - init_sprite_meteore, [13](#)
 - init_walls, [13](#)
 - is_game_over, [14](#)
 - out_of_screen, [14](#)
 - sprites_collide, [14](#)
 - update_data, [16](#)
 - update_walls, [16](#)
- gameover
 - world_s, [10](#)
- graphic.c, [16](#)
 - apply_background, [17](#)
 - apply_menu, [18](#)
 - apply_sprite, [18](#)
 - apply_wall, [18](#)
 - apply_walls, [19](#)
 - clean, [19](#)
 - clean_data, [20](#)
 - clean_textures, [20](#)
 - init, [20](#)
 - init_textures, [20](#)
 - refresh_graphics, [21](#)
- graphic.h, [21](#)
 - apply_background, [22](#)
 - apply_menu, [23](#)
 - apply_sprite, [23](#)
 - apply_wall, [23](#)
 - apply_walls, [24](#)
 - clean, [24](#)
 - clean_data, [25](#)
 - clean_textures, [25](#)
 - init, [25](#)
 - init_textures, [25](#)
 - refresh_graphics, [26](#)
- h
 - sprite_s, [7](#)
- handle_event.c, [26](#)
 - handle_events, [27](#)
- handle_event.h, [27](#)
 - handle_events, [28](#)
- handle_events
 - handle_event.c, [27](#)

- handle_event.h, 28
- handle_sprites_collision
 - game_event.h, 12
- init
 - graphic.c, 20
 - graphic.h, 25
- init_data
 - game_event.h, 12
- init_sdl
 - sdl2-light.c, 36
 - sdl2-light.h, 39
- init_sprite
 - game_event.h, 13
- init_sprite_meteore
 - game_event.h, 13
- init_textures
 - graphic.c, 20
 - graphic.h, 25
- init_walls
 - game_event.h, 13
- is_game_over
 - game_event.h, 14
- load_font
 - sdl2-ttf-light.c, 42
 - sdl2-ttf-light.h, 44
- load_image
 - sdl2-light.c, 36
 - sdl2-light.h, 40
- log.c, 28
 - record, 29
- log.h, 29
 - record, 30
- main
 - main.c, 31
 - tests.c, 46
- main.c, 30
 - main, 31
- main.h, 32
- make_disappear
 - world_s, 10
- meteorite
 - textures_s, 9
- mur
 - world_s, 10
- out_of_screen
 - game_event.h, 14
- param.h, 32
- pause
 - sdl2-light.c, 36
 - sdl2-light.h, 40
- print_sprite
 - tests.c, 46
- record
 - log.c, 29
- log.h, 30
- refresh_graphics
 - graphic.c, 21
 - graphic.h, 26
- sdl2-light.c, 34
 - apply_texture, 34
 - clean_sdl, 35
 - clean_texture, 35
 - clear_renderer, 35
 - init_sdl, 36
 - load_image, 36
 - pause, 36
 - update_screen, 37
- sdl2-light.h, 37
 - apply_texture, 38
 - clean_sdl, 38
 - clean_texture, 39
 - clear_renderer, 39
 - init_sdl, 39
 - load_image, 40
 - pause, 40
 - update_screen, 40
- sdl2-ttf-light.c, 41
 - apply_text, 41
 - clean_font, 42
 - load_font, 42
- sdl2-ttf-light.h, 43
 - apply_text, 43
 - clean_font, 44
 - load_font, 44
- sprite_s, 7
 - h, 7
 - w, 7
 - x, 7
 - y, 8
- sprites_collide
 - game_event.h, 14
- test_handle_sprites_collision_param
 - tests.c, 46
- test_init_sprite_param
 - tests.c, 47
- test_out_of_screen_param
 - tests.c, 47
- test_sprites_collide_param
 - tests.c, 47
- tests.c, 45
 - main, 46
 - print_sprite, 46
 - test_handle_sprites_collision_param, 46
 - test_init_sprite_param, 47
 - test_out_of_screen_param, 47
 - test_sprites_collide_param, 47
- textures_s, 8
 - arrival, 8
 - background, 8
 - font, 9
 - meteorite, 9

- vaisseau, [9](#)
- update_data
 - game_event.h, [16](#)
- update_screen
 - sdl2-light.c, [37](#)
 - sdl2-light.h, [40](#)
- update_walls
 - game_event.h, [16](#)
- vaisseau
 - textures_s, [9](#)
 - world_s, [10](#)
- vy
 - world_s, [10](#)
- w
 - sprite_s, [7](#)
- world_s, [9](#)
 - arrival, [10](#)
 - gameover, [10](#)
 - make_disappear, [10](#)
 - mur, [10](#)
 - vaisseau, [10](#)
 - vy, [10](#)
- x
 - sprite_s, [7](#)
- y
 - sprite_s, [8](#)