

My Project

Generated by Doxygen 1.8.18

1 Class Index	1
1.1 Class List	1
2 File Index	3
2.1 File List	3
3 Class Documentation	5
3.1 sprite_s Struct Reference	5
3.1.1 Detailed Description	5
3.1.2 Member Data Documentation	5
3.1.2.1 h	5
3.1.2.2 w	5
3.1.2.3 x	6
3.1.2.4 y	6
3.2 textures_s Struct Reference	6
3.2.1 Detailed Description	6
3.2.2 Member Data Documentation	6
3.2.2.1 arrival	6
3.2.2.2 background	7
3.2.2.3 meteorite	7
3.2.2.4 vaisseau	7
3.3 world_s Struct Reference	7
3.3.1 Detailed Description	7
3.3.2 Member Data Documentation	7
3.3.2.1 arrival	8
3.3.2.2 gameover	8
3.3.2.3 make_disappear	8
3.3.2.4 mur	8
3.3.2.5 vaisseau	8
3.3.2.6 vy	8
4 File Documentation	9
4.1 game_event.c File Reference	9
4.2 game_event.h File Reference	9
4.2.1 Detailed Description	10
4.2.2 Function Documentation	10
4.2.2.1 handle_events()	10
4.2.2.2 handle_sprites_collision()	10
4.2.2.3 init_data()	11
4.2.2.4 init_sprite()	11
4.2.2.5 is_game_over()	11
4.2.2.6 out_of_screen()	12
4.2.2.7 sprites_collide()	12

4.2.2.8 update_data()	12
4.3 graphic.c File Reference	13
4.3.1 Detailed Description	13
4.3.2 Function Documentation	14
4.3.2.1 apply_background()	14
4.3.2.2 apply_sprite()	15
4.3.2.3 apply_wall()	15
4.3.2.4 clean()	16
4.3.2.5 clean_data()	16
4.3.2.6 clean_textures()	16
4.3.2.7 init()	17
4.3.2.8 init_textures()	17
4.3.2.9 refresh_graphics()	17
4.4 main.c File Reference	18
4.4.1 Detailed Description	18
4.4.2 Function Documentation	18
4.4.2.1 main()	18
4.5 param.h File Reference	19
4.5.1 Detailed Description	20
4.6 sdl2-light.c File Reference	20
4.6.1 Detailed Description	21
4.6.2 Function Documentation	21
4.6.2.1 apply_texture()	21
4.6.2.2 clean_sdl()	21
4.6.2.3 clean_texture()	22
4.6.2.4 clear_renderer()	22
4.6.2.5 init_sdl()	22
4.6.2.6 load_image()	23
4.6.2.7 pause()	23
4.6.2.8 update_screen()	23
4.7 sdl2-light.h File Reference	24
4.7.1 Detailed Description	24
4.7.2 Function Documentation	25
4.7.2.1 apply_texture()	25
4.7.2.2 clean_sdl()	25
4.7.2.3 clean_texture()	25
4.7.2.4 clear_renderer()	26
4.7.2.5 init_sdl()	26
4.7.2.6 load_image()	26
4.7.2.7 pause()	27
4.7.2.8 update_screen()	27
4.8 tests.c File Reference	27

4.8.1 Detailed Description	28
4.8.2 Function Documentation	28
4.8.2.1 main()	28
4.8.2.2 print_sprite()	29
4.8.2.3 test_init_sprite_param()	29
Index	31

Chapter 1

Class Index

1.1 Class List

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

sprite_s	Représentation d'une texture du jeu	5
textures_s	Représentation pour stocker les textures nécessaires à l'affichage graphique	6
world_s	Représentation du monde du jeu	7

Chapter 2

File Index

2.1 File List

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

game_event.c	Module de gestions des événements	9
game_event.h	Entête du module de gestions des événements	9
graphic.c	Module gérant l'affichage SDL2	13
graphic.h	??
main.c	Programme principal initial du niveau 1	18
main.h	??
param.h	Fichier qui contient les different constante librerie et structure	19
sdl2-light.c	Sur-couche de SDL2 pour simplifier son utilisation pour le projet	20
sdl2-light.h	En-tête du module correspondant à une sur-couche de SDL2 pour simplifier son utilisation pour le projet	24
tests.c	Fichier de test pour les fonction de game_event	27

Chapter 3

Class Documentation

3.1 sprite_s Struct Reference

Représentation d'une texture du jeu.

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

Public Attributes

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

3.1.1 Detailed Description

Représentation d'une texture du jeu.

3.1.2 Member Data Documentation

3.1.2.1 h

```
int sprite_s::h
```

Hauteur du sprite.

3.1.2.2 w

```
int sprite_s::w
```

Largeur du sprite.

3.1.2.3 x

```
int sprite_s::x
```

Position du sprite sur x.

3.1.2.4 y

```
int sprite_s::y
```

Position du sprite sur y.

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

- [param.h](#)

3.2 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](#)

3.2.1 Detailed Description

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

3.2.2 Member Data Documentation

3.2.2.1 arrival

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

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

3.2.2.2 background

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

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

3.2.2.3 meteorite

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

Texture liée à l'image d'un météorite.

3.2.2.4 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](#)

3.3 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
- int [make_disappear](#)

3.3.1 Detailed Description

Représentation du monde du jeu.

3.3.2 Member Data Documentation

3.3.2.1 arrival

```
sprite_t world_s::arrival
```

Information de la ligne d'arrivée.

3.3.2.2 gameover

```
int world_s::gameover
```

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

3.3.2.3 make_disappear

```
int world_s::make_disappear
```

Informe si le vaisseau doit être visible ou pas

3.3.2.4 mur

```
sprite_t world_s::mur
```

Informations sur un mur d'astéroïdes.

3.3.2.5 vaisseau

```
sprite_t world_s::vaisseau
```

Information du vaisseau.

3.3.2.6 vy

```
int world_s::vy
```

Vitesse de déplacement verticale.

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

- [param.h](#)

Chapter 4

File Documentation

4.1 game_event.c File Reference

Module de gestions des événements.

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

Include dependency graph for game_event.c:

4.2 game_event.h File Reference

Entête du module de gestions des événements.

```
#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 [handle_events](#) (SDL_Event *event, [world_t](#) *world)
La fonction gère les événements ayant eu lieu et qui n'ont pas encore été traités.
- 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_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.

4.2.1 Detailed Description

Entête du module de gestions des événements.

Author

Victor Dallé

Version

1.0

Date

1 avril 2021

4.2.2 Function Documentation

4.2.2.1 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.

4.2.2.2 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

4.2.2.3 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.
--------------	-----------------------

4.2.2.4 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.

4.2.2.5 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.

4.2.2.6 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.
--------------	---------------------------------

4.2.2.7 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.

4.2.2.8 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.
--------------	-----------------------

4.3 graphic.c File Reference

Module gérant l'affichage SDL2.

```
#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_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.

4.3.1 Detailed Description

Module gérant l'affichage SDL2.

Entête du module gérant l'affichage SDL2.

Author

Victor Dallé

Version

1.0

Date

1 avril 2021

4.3.2 Function Documentation

4.3.2.1 `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.

4.3.2.2 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.

4.3.2.3 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.

4.3.2.4 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.

4.3.2.5 clean_data()

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

La fonction nettoie les données du monde.

Parameters

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

4.3.2.6 clean_textures()

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

La fonction nettoie les textures.

Parameters

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

4.3.2.7 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.

4.3.2.8 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.

4.3.2.9 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.

4.4 main.c File Reference

Programme principal initial du niveau 1.

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

Include dependency graph for main.c:

Functions

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

4.4.1 Detailed Description

Programme principal initial du niveau 1.

Entête du main.

Author

Mathieu Constant

Version

1.0

Date

18 mars 2021

Author

Victor Dallé

Version

1.0

Date

1 avril 2021

4.4.2 Function Documentation

4.4.2.1 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.

4.5 param.h File Reference

Fichier qui contient les different constante librerie et structure.

```
#include <SDL2/SDL.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.

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.

4.5.1 Detailed Description

Fichier qui contient les different constante librerie et structure.

Author

Periney Yann

Version

1

Date

1 avril 2021

4.6 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.

4.6.1 Detailed Description

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

Author

Mathieu Constant

Version

0.2

Date

10 mars 2021

4.6.2 Function Documentation

4.6.2.1 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)

4.6.2.2 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

4.6.2.3 clean_texture()

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

La fonction nettoie une texture en mémoire.

Parameters

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

4.6.2.4 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
-----------------	------------------------

4.6.2.5 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

4.6.2.6 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)

4.6.2.7 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
-------------	----------------------------------

4.6.2.8 update_screen()

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

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

Parameters

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

4.7 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.

4.7.1 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

4.7.2 Function Documentation

4.7.2.1 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)

4.7.2.2 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

4.7.2.3 clean_texture()

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

La fonction nettoie une texture en mémoire.

Parameters

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

4.7.2.4 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
-----------------	------------------------

4.7.2.5 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

4.7.2.6 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>render</i>	le render

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)

4.7.2.7 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
-------------	----------------------------------

4.7.2.8 update_screen()

```
void update_screen (
    SDL_Renderer * render )
```

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

Parameters

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

4.8 tests.c File Reference

Fichier de test pour les fonction de 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 pour init_sprit.
- void [test_init_sprite](#) ()
- void [test_out_of_screen_param](#) ([world_t](#) *world)
- void [test_out_of_screen](#) ()
- void [test_sprites_collide_param](#) ([sprite_t](#) sprite1, [sprite_t](#) sprite2)
- void [test_sprites_collide](#) ()
- void [test_handle_sprites_collision_param](#) ([world_t](#) world, [sprite_t](#) spr1, [sprite_t](#) spr2, int disp)
- void [test_handle_sprites_collision](#) ()
- int [main](#) (int argc, char *argv[])
Main pour le programme de test pour le module [game_event.h](#).

4.8.1 Detailed Description

Fichier de test pour les fonction de game_event.

Author

Periney Yann Victor Dallé

Version

1

Date

1 avril 2021

4.8.2 Function Documentation

4.8.2.1 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.

4.8.2.2 print_sprite()

```
void print_sprite (
    sprite_t * sprite )
```

Fonction qui affiche les coordonnées d'un sprite.

Parameters

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

4.8.2.3 test_init_sprite_param()

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

Fonction de test pour init_sprit.

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.

Index

- apply_background
 - graphic.c, 14
- apply_sprite
 - graphic.c, 15
- apply_texture
 - sdl2-light.c, 21
 - sdl2-light.h, 25
- apply_wall
 - graphic.c, 15
- arrival
 - textures_s, 6
 - world_s, 7
- background
 - textures_s, 6
- clean
 - graphic.c, 16
- clean_data
 - graphic.c, 16
- clean_sdl
 - sdl2-light.c, 21
 - sdl2-light.h, 25
- clean_texture
 - sdl2-light.c, 22
 - sdl2-light.h, 25
- clean_textures
 - graphic.c, 16
- clear_renderer
 - sdl2-light.c, 22
 - sdl2-light.h, 26
- game_event.c, 9
- game_event.h, 9
 - handle_events, 10
 - handle_sprites_collision, 10
 - init_data, 11
 - init_sprite, 11
 - is_game_over, 11
 - out_of_screen, 12
 - sprites_collide, 12
 - update_data, 12
- gameover
 - world_s, 8
- graphic.c, 13
 - apply_background, 14
 - apply_sprite, 15
 - apply_wall, 15
 - clean, 16
 - clean_data, 16
 - clean_textures, 16
 - init, 16
 - init_textures, 17
 - refresh_graphics, 17
- h
 - sprite_s, 5
- handle_events
 - game_event.h, 10
- handle_sprites_collision
 - game_event.h, 10
- init
 - graphic.c, 16
- init_data
 - game_event.h, 11
- init_sdl
 - sdl2-light.c, 22
 - sdl2-light.h, 26
- init_sprite
 - game_event.h, 11
- init_textures
 - graphic.c, 17
- is_game_over
 - game_event.h, 11
- load_image
 - sdl2-light.c, 23
 - sdl2-light.h, 26
- main
 - main.c, 18
 - tests.c, 28
- main.c, 18
 - main, 18
- make_disappear
 - world_s, 8
- meteorite
 - textures_s, 7
- mur
 - world_s, 8
- out_of_screen
 - game_event.h, 12
- param.h, 19
- pause
 - sdl2-light.c, 23
 - sdl2-light.h, 27
- print_sprite
 - tests.c, 29

refresh_graphics
 graphic.c, 17

sdl2-light.c, 20
 apply_texture, 21
 clean_sdl, 21
 clean_texture, 22
 clear_renderer, 22
 init_sdl, 22
 load_image, 23
 pause, 23
 update_screen, 23

sdl2-light.h, 24
 apply_texture, 25
 clean_sdl, 25
 clean_texture, 25
 clear_renderer, 26
 init_sdl, 26
 load_image, 26
 pause, 27
 update_screen, 27

sprite_s, 5
 h, 5
 w, 5
 x, 5
 y, 6

sprites_collide
 game_event.h, 12

test_init_sprite_param
 tests.c, 29

tests.c, 27
 main, 28
 print_sprite, 29
 test_init_sprite_param, 29

textures_s, 6
 arrival, 6
 background, 6
 meteorite, 7
 vaisseau, 7

update_data
 game_event.h, 12

update_screen
 sdl2-light.c, 23
 sdl2-light.h, 27

vaisseau
 textures_s, 7
 world_s, 8

vy
 world_s, 8

w
 sprite_s, 5

world_s, 7
 arrival, 7
 gameover, 8
 make_disappear, 8

mur, 8
vaisseau, 8
vy, 8

x
 sprite_s, 5

y
 sprite_s, 6