

Rapport

Les deux formats du programme, bien qu'indépendants, se servent de fonctions similaires. C'est pourquoi nous avons repris quelques fonctions du mode console afin de faire le mode graphique.

Le mode graphique, comme le mode console, se sert d'une grille chargée à partir d'un fichier pour afficher celle-ci et permettre à l'utilisateur d'interagir avec.

Afin de déterminer si une case est un mur, un espace ou un bonus, nous nous sommes servi de chiffres désignant quel type de case il s'agit. Ils sont détaillés dans le README.

Dans le mode console, la grille est affichée telle qu'elle. L'affichage se fait grâce à une simple boucle et à la librairie ncurses qui permet de placer un caractère à un endroit précis (mvprintw). Nous nous sommes contentés de convertir les chiffres du fichier de la grille en mur ou en bonus à l'affichage.

Pour le mode graphique, nous nous sommes servi de la grille comme d'un contrôleur : Après une création de la grille en SDL, si l'utilisateur entre une touche (par exemple SDLK_UP), le programme vérifie dans la grille si à n-1 (ligne actuelle - 1), l'espace est libre (c'est à dire si le personnage est toujours dans l'écran ou qu'il n'y a pas de mur). Si c'est le cas, il faut non seulement déplacer le joueur dans la grille de contrôle, mais aussi déplacer le sprite de la SDL qui correspond à l'affichage. La grille n'intervient plus dans l'affichage du déplacement.

Afin de faciliter le travail, nous n'avons utilisé que des .bmp au format 32X32 correspondant aux dimensions des cases de base.

Pour le makefile, nous l'avons créé de façon générique avec une répartition des fichiers dans divers répertoires. Mais nous avons tout de même gardé une « sauvegarde » du répertoire de base (bak) ne contenant aucun répertoire de répartition au cas où le makefile ne fonctionnait pas.

Enfin nous avons créé un deuxième main pour le mode graphique (main2.c), qui contient nos recherches et essais non-concluants :

- création de flammes qui tuent instantanément le joueur ;
- en fonction du déplacement, le sprite du joueur change de direction .