

# README

- Comment fonctionne le programme ?

Deux interfaces s'offrent à vous : une interface console et une interface graphique. Il suffit de vous rendre soit dans le répertoire console soit dans le répertoire graphique avec la console.

- Interface console :

Pour lancer le jeu en mode console, il faut faire les commandes qui suivent dans le répertoire console :

```
$ make /*Crée l'exé main à lancer*/  
$ ./main test.txt
```

Pour fonctionner, le main à **IMPERATIVEMENT** besoin d'une grille qu'il pourra charger : la grille doit donc être créée avec une extrême rigueur. Un exemple de grille par défaut (test.txt) est fourni dans le répertoire console. Libre à vous de la modifier selon les critères suivants :

- 0 : case libre ;
- 1 : Mur ;
- 2 : Objet augmentant les PV ;
- 3 : Objet augmentant l'attaque ;
- 4 : Objet augmentant la défense .

Les trois nombres de la première ligne du fichier de la grille sont respectivement :

- Le nombre de lignes (la hauteur de la grille)
- Le nombre de colonnes (la largeur de la grille)
- L'effet de la salle sur le personnage
  - 0 : salle neutre ;
  - 1 : retire de la vie à chaque déplacement jusqu'à 0 ;
  - 2 : augmente la vie à chaque déplacement jusqu'à la limite de PV .

Une dernière chose : la grille doit contenir les bords de la salle.

- Interface graphique

L'interface graphique est accessible via le répertoire graphique de tecdev. Après avoir vérifié que les prérequis sont présents (SDL + SDL\_image), vous pourrez lancer l'interface graphique avec les commandes suivantes :

```
$ make  
$ ./main test.txt
```

Là encore, une grille rigoureusement créée est nécessaire au bon fonctionnement du programme (plus besoin de bordures dans la grille).

Attention néanmoins aux dimensions de la grille, qui doivent s'adapter aux constantes de création de la fenêtre SDL (cases de 32X32).

La grille sert de « contrôleur » au déplacement du personnage : à chaque mouvement du personnage, la grille est d'abord consultée pour y déterminer la possibilité ou non de déplacement. La SDL déplace le sprite que si la condition de déplacement est respectée.

Ici en revanche la seule modification valable est celle du mur (1 : Mur).

Vous pouvez recommencer en appuyant sur la touche r ou quitter en appuyant sur q ou esc.