

Projet n°2 de C Avancé

Fichiers créés par nos soins.

Il y a 7 répertoires et 2 fichiers (hors de ces répertoires).

- **Les répertoires :**

- 1. Se trouvant dans le répertoire include :**

graphique.h
regles.h
liste.h
listecell.h
(liste.h et listecell.h étant identiques au projet précédent.)

- 2. Se trouvant dans le répertoire src :**

graphique.c
regles.c
jeu.c

- 3. Se trouvant dans le répertoire bin :**

jeu

- 4. Se trouvant dans le répertoire doc :**

Toute la documentation générée par Doc++.
(Pour la visionner il suffit d'ouvrir index.html)

- 5. Se trouvant dans le répertoire lib :**

Contient la bibliothèque statique renfermant liste.o et listecell.o issu du premier projet.

- 6. Se trouvant dans le répertoire niveau :**

Contient les différents niveaux (nous en avons fait qu'un).

- 7. Se trouvant dans le répertoire man :**

Un sous répertoire man1 renfermant un fichier jeu.1 correspondant à la page de manuel.

- **Les fichiers :**

Un fichier Makefile.
Un fichier README.

Découpage de notre projet :

Nous avons décidé de découper notre projet en quatre parties :

1. Une partie regroupant tout ce qui concerne les listes issues du premier projet, cette partie n'ayant pas été modifiée.
2. Une autre partie renfermant le graphisme.
3. Une partie contenant les règles du jeu.
4. La dernière partie étant consacrée au main.

Description brève de notre projet :

Petite explication quand au lancement du jeu :

Tapez make à l'endroit où se trouve le fichier Makefile.

Positionner vous à l'endroit où se trouve le fichier Makefile et taper l'une des deux commandes suivantes :

- Si vous désirez simplement lancer le jeu avec un niveau par défaut :
`./bin/jeu ./niveau/niveau1`
- Si vous souhaitez choisir votre niveau :
`./bin/jeu ./niveau/ « nom du niveau »`

Si vous souhaitez rajouter votre propre niveau, vous devez le faire avec des dimensions de 20 caractères par 20 caractères.

Si vraiment vous désirez personnaliser vos dimensions modifier les valeurs des macros `NB_LIGNES` et `NB_COLONNES` se trouvant dans `regles.h` ainsi que dans `graphique.h` , puis recompiler à l'aide du Makefile.

Options de jeu :

- Vous pouvez choisir le niveau du jeu (comme expliqué précédemment).
- Vous pouvez consulter l'aide en tapant la commande `./bin/jeu --help` depuis le répertoire où se trouve le Makefile.