

```
BIN=bin/  
OBJ=obj/  
SRC=src/  
INC=include/
```

```
all: $(BIN)Jeu clean
```

```
$(BIN)Jeu : $(OBJ)grille.o $(OBJ)partie.o $(OBJ)joueur.o $(OBJ)IntArt.o $(SRC)main.cpp  
g++ -g -o $(BIN)Jeu -I$(INC) $(OBJ)grille.o $(OBJ)partie.o $(OBJ)joueur.o $(OBJ)IntArt.o  
$(SRC)main.cpp
```

```
$(OBJ)grille.o: $(SRC)grille.cpp $(INC)grille.h  
g++ -g -o $(OBJ)grille.o -c $(SRC)grille.cpp -I$(INC)
```

```
$(OBJ)partie.o: $(SRC)partie.cpp $(INC)partie.h  
g++ -g -o $(OBJ)partie.o -c $(SRC)partie.cpp -I$(INC)
```

```
$(OBJ)joueur.o: $(SRC)joueur.cpp $(INC)joueur.h  
g++ -g -o $(OBJ)joueur.o -c $(SRC)joueur.cpp -I$(INC)
```

```
$(OBJ)IntArt.o: $(SRC)IntArt.cpp $(INC)IntArt.h  
g++ -g -o $(OBJ)IntArt.o -c $(SRC)IntArt.cpp -I$(INC)
```

```
clean:  
rm -f $(OBJ)*.o
```

```
mrproper: clean  
rm -f $(BIN)Jeu
```