Affichage de la fenêtre de fin.
On affiche "Victoire" si les objectifs ont été remplis,
sinon "Défaite".
Appuyer sur une touche met fin au programme.

Interface *module* + name: string + windows: {string: Surface} + musics: Musics + start_events(self, events): void + update(self): void + draw(self): void Generic

