**DOCUMENTATION PROJET FEU D’ARTIFICE**

**ARCHITECTURE**

**Une image contenant capture d’écran, noir

Description générée automatiquement**

**FEU D’ARTIFICE**

Une image contenant texte, capture d’écran, noir

Description générée automatiquement

**FLEURS**

Une image contenant diagramme, capture d’écran, conception

Description générée automatiquement

**TOURELLE**

**FONCTIONS**

* **Main() :** Fonction contenant la logique principale du code. Permet l’affichage des éléments, leur évolution et l’interaction avec la fenêtre.
* **CreerFleur() :** Ajoute une instance de la *classe Fleur* au groupe de Sprite *plant\_group.* (PAS DEFINITIF A CAUSE DE PROBLEME DE PERFORMANCE)
* **GererFleur() :** Change, pour chaque instances dans le groupe de Sprite *plant\_group*, l’image de la fleur à l’étape de croissance supérieur. (PAS DEFINITIF A CAUSE DE PROBLEME DE PERFORMANCE)
* **GererFirework() :** Fonction permettant d’actualiser l’affichage et la position des divisions du feu d’artifice en appelant la méthode *firework.update*. Cette fonction permet aussi de supprimer la division quand cette dernière touche le sol et d’ajouter les points au compteur de points ou quand un tir de la tourelle touche la division. De plus, cette fonction permet aussi à la tourelle de tiré.
* **FireworkFunction() :** Crée une liste contenant 8 instances de la *classe Division* en initialisant, pour chaque division, sont angle, sa position X et Y et la surface sur laquelle afficher la division.