Fonctionnalité : Classement des joueurs

Jour 1 :

* Installation d’un module pygame qui permet à l’utilisateur d’écrire pour qu’on puisse récupérer son pseudo. Pygame de base ne permet de manière simple d’effectuer cela.
* Initialisation du module.
* Création de l’interface pour que l’utilisateur entre son pseudo.

Jour 2 :

* Définition de 2 fonctions qui permettent de charger les scores et de sauvegarder les 3 meilleurs scores dans un fichier .txt.
* Problème avec le code qui permet d’afficher le classement : Le classement clignotait car le code n’était pas positionné dans la bonne fonction donc il s’actualisait en permanence.
* Problème avec la variable **scores** qui avait une erreur quand on essayait d’écrire les scores dedans. Le problème a été réglé en déclarant la variable comme **Global** dans la fonction **sauvegarder\_score.**