// Créer 20 instances de Mur

for (int i = 0; i < 20; i++) {

Mur \*mur = new Mur(this);

Mur \*mur1 = new Mur(this);

Mur \*mur2 = new Mur(this);

Mur \*mur3 = new Mur(this);

mur->setCoordinates(i\*30, 0); //coté haut, première coordonnée du mur ((0,0))

mur->setSize(50, 50);

mur->setParent(this);

mur1->setCoordinates(0,(i+1)\*30); //coté haut, première coordonnée du mur ((0,0))

mur1->setSize(50, 50);

mur1->setParent(this);

mur2->setCoordinates(i\*30,(20+1)\*30); //coté haut, première coordonnée du mur ((0,0))

mur2->setSize(50, 50);

mur2->setParent(this);

mur3->setCoordinates((20-1)\*30,(i+1)\*30); //coté haut, première coordonnée du mur ((0,0))

mur3->setSize(50, 50);

mur3->setParent(this);

tableau[i\*30][0] = mur;

tableau[0][(i+1)\*30] = mur1;

tableau[i\*30][(20+1)\*30] = mur2;

tableau[(20-1)\*30][(i+1)\*30] = mur3;

}

p = new Personnage(52,52);

Cible \*cible = new Cible(this);

cible->setCoordinates(140, 140);

cible->setSize(50, 50);

cible->setParent(this);

tableau[140][140] = cible;

Cible \*cible1 = new Cible(this);

cible1->setCoordinates(240, 240);

cible1->setSize(50, 50);

cible1->setParent(this);

tableau[240][240] = cible1;

Cible \*cible2 = new Cible(this);

cible2->setCoordinates(50, 340);

cible2->setSize(50, 50);

cible2->setParent(this);

tableau[50][340] = cible2;