**NitroRacing**

NitroRacing est un jeu de voiture ou on se retrouve sur une route horizontale et on doit changer de ligne verticalement pour esquiver les voitures qui arrivent devant nous. Pour changer de ligne il suffit d’utiliser les flèches du clavier (haut et bas) et on peut appuyer sur la touche espace pour utiliser le boost lorsqu’il est disponible, le boost nous fait gagner 200 km/h ce qui nous permet de passer à travers les voitures qui nous barrent le chemin. La vitesse qui est affichée en bas à gauche représente le score et la vitesse de notre voiture et elle accélère de plus en plus pendant la partie ce qui ajoute de la difficulté.

**1 :** La fonction setup est appelé et démarre la fenêtre, recherche toutes les images avec la fonction « load\_images() », puis il crée la police de texte et enfin il met la musique

**2 :** La fonction draw remet la bonne taille de fenêtre pour ne pas faire crash. Puis il regarde si le jeu n est pas lancé pour mettre le menu avec le bouton, gère le décompte du temps pour le lancement et enfin appel la fonction qui gère l horloge du jeu

**3 :** les fonctions « mouse\_released() » et « key\_pressed() » sont appelées automatiquement lors de l appuis de la souris ou d’une touche. La fonction « mouse\_released() » regarde si la souris est sur le bouton et lance le jeu

**4 :** la fonction start() met à jour les variables pour le lancement du jeu et met la musique

**5 :** la variable elements est une liste de dictionnaires qui stocke tous les objets du jeu facilement, la variable weight gère la chance d apparition des objets. La variable matrix gère l emplacement des objets sur la carte du jeu, la variable player\_coords nous donne sur quelle ligne est le joueur facilement. La variable line\_cords stocke les coordonnées en pixel des lignes et la variable colors stoke les couleurs utilisées pour l affichage de la vitesse

**6  fonction clock() :** Cette fonction est l horloge du jeu, elle gère la régénération du boost et appelle la fonction move() qui est appelé moins souvent en fonction de la vitesse. Puis les deux boucles affichent les objets qui sont dans la carte du jeu : matrix et décale les objets légèrement pour ne pas faire des acouts

**7  fonction move :** Cette fonction bouge les elements de la carte de jeu vers la gauche puis fait apparaitre les nouveaux objets, augmente la vitesse et gere le boost. Et enfin affiche la vitesse du jeu avec la couleur

**8:** la fonction end() est appelé lors de la perte de la partie est réinitialise toutes les variables et donc met le menu

**9 la fonction key\_pressed() :** Cette fonction regarde quelle touche a été pressé pour faire bouger le joueur en haut ou en bas et active le boost