

Voici toutes les fonctions dans le code :

1. ``Vehicle(pygame.sprite.Sprite)`` : Classe qui représente un véhicule générique dans le jeu. Elle initialise l'image du véhicule et sa position.
2. ``PlayerVehicle(Vehicle)`` : Classe héritant de la classe ``Vehicle``, représentant le véhicule contrôlé par le joueur (la voiture du joueur).
3. ``pygame.sprite.Group()`` : Classe qui représente un groupe de sprites dans pygame. Dans ce code, il y a deux groupes : ``player_group`` et ``vehicle_group``.
4. ``add_vehicle()`` : Fonction pour ajouter un nouveau véhicule dans le jeu. Elle sélectionne un véhicule aléatoire et une voie aléatoire pour le placer au-dessus de l'écran.
5. ``update_ui()`` : Fonction pour mettre à jour l'interface utilisateur, y compris l'affichage du score du joueur.
6. ``check_collision()`` : Fonction pour vérifier s'il y a une collision entre le joueur et les autres véhicules. Elle déclenche l'état de fin de jeu ("gameover") en cas de collision.
7. ``restart_game()`` : Fonction pour réinitialiser le jeu après que le joueur ait choisi de rejouer.
8. ``running`` : Variable booléenne utilisée pour contrôler la boucle principale du jeu.
9. ``gameover`` : Variable booléenne utilisée pour indiquer si le jeu est terminé ou non.
10. ``speed`` : Variable qui représente la vitesse des véhicules dans le jeu.
11. ``score`` : Variable pour stocker le score du joueur.
12. ``fps`` : Variable pour définir la fréquence de rafraîchissement des images par seconde.
13. ``vehicle_images`` : Liste contenant les images des différents types de véhicules qui peuvent apparaître dans le jeu.

14. ``crash`` : Image représentant le crash lorsqu'une collision se produit.

15. ``crash_rect`` : Rectangle représentant les coordonnées de l'image de crash pour son affichage.

16. ``clock.tick(fps)`` : Fonction pour réguler la vitesse de rafraîchissement de l'écran, afin que le jeu ne se déroule pas trop rapidement.

17. ``pygame.draw.rect(screen, color, rect)`` : Fonction pour dessiner un rectangle sur l'écran, où ``screen`` est la surface d'affichage, ``color`` est la couleur du rectangle et ``rect`` est le rectangle lui-même (défini par ses coordonnées et dimensions).

18. ``pygame.event.get()`` : Fonction pour récupérer les événements pygame, comme les entrées du clavier et de la souris.

19. ``pygame.sprite.collide_rect(sprite1, sprite2)`` : Fonction pour détecter une collision rectangulaire entre deux sprites pygame.

20. ``pygame.sprite.spritecollide(sprite, group, dokill, collided=None)`` : Fonction pour détecter des collisions entre un sprite et un groupe de sprites pygame.

21. ``pygame.display.update()`` : Fonction pour mettre à jour l'écran et afficher les changements.

22. ``pygame.quit()`` : Fonction pour quitter le jeu pygame et fermer la fenêtre.