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.