Pâté en Croute

Interface :

* Player
* Créer un joueur : Ø -> Dictionnaire

Create\_player() renvoie un dictionnaire qui contient toutes les statistiques de base ( pseudo, point de compétences, « compétences », pâtés)

* Recupérer une statistique : dictionnaire, élément -> élément

Get\_stat() renvoie la statistique voulu dans le dictionnaire du joueur.

* Modifier les statistiques : élément, valeur -> Ø

Modif\_stat() modifie la statistique voulue dans les stat du joueur.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

* Jeux
* afficher un menu : élément -> Ø

affiche\_menu() permet d’affiché le menu choisi sur la fenêtre

* afficher les mobs : éléments -> Ø

print\_mob() affiche les mobs sur l’ecran

* afficher les tourelles : élement, placement -> Ø

print\_tourelle() affiche les tourelle sur l’écran

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_



Information :

* Arbre de compétence :
  + Affiché sous forme d’arbre
  + Débloque les « Sold’ Appâtés »
  + Améliore les caractéristiques des « sold’appâtés »
  + Améliorations des tourelles possible
* Terrain :
  + « Zone de minage », installation de « mineur » pour recup les « point » pour « payer » les « Sold’appâtés »
  + « Zone de tourelles », tourelle où l’on installe nos « sold’appâté » pour defendre  notre « base »
  + « Zone de pièges », installation de piège comme des « mur » ou des « zone de ralentissement »