***Taille de l’écran : 1900\*1000***

***Class Personnage :***Saut (Plateforme vers le haut)  
Descente (Plateforme vers le bas)  
Attaque (lance boule de feu)  
Déplacements  
Etats :  
 En vie  
 Mort  
objet barre de vie

***Class Monstres :***Déplacement (vers la gauche = vers la Tour)  
Attaque (inflige des dégâts aux éléments sur son chemin)  
Etats :  
 En\_vie  
 Mort

***Class Tour :***  
Etats :  
 Détruit  
 Bonne état  
objet barre de vie

***Class Vague :***  
Nb ennemi spawn  
Nb ennemi déjà présent  
3 objets plateforme || liste de 3 plateformes

***Class plateformes :***Point de spawn  
Position sprite  
fonction pour faire le spawn

***Class Barre de Vie :  
  
Class boule de feu :  
range  
vitesseapparrait/disparait à quel distance si il n’y a pas d’ennemis  
  
def Move(déplacements)  
def En\_vie()  
def Mort()  
def détruit ()  
def bonne état ()***

***Déplacement >***