Architecture de code :

Nous allons créer une solution dans laquelle nous allons organiser notre travail en 4 dossiers internes à cette solution. Ces dossiers contiendront quant à eux les codes.

* Characters (nous mettrons tout ce qui concerne les personnages)
  + Characters.cs
* Interactions (Tout ce qui concerne les interactions du personnage avec le décor et les objets)
  + Collisions.cs
  + Recuperate.cs
* Moves (nous mettrons tous les mouvements dedans)
  + Moves.cs
* Card (la carte du jeu)
  + Card.cs ???
  + CardDesign.cs
* State (tout ce qui concerne l’état du personnage)
  + Time.cs
  + Life.cs
  + Inventary.cs