

Créer un fichier text avec comme nom level_ puis le numéro du niveau (ex level_1)

Au début du fichier mettre le temps du niveau en seconde

Tous les autre temps seront en milli seconde

Attention tous les chiffre doivent être entier et non a v_rgule

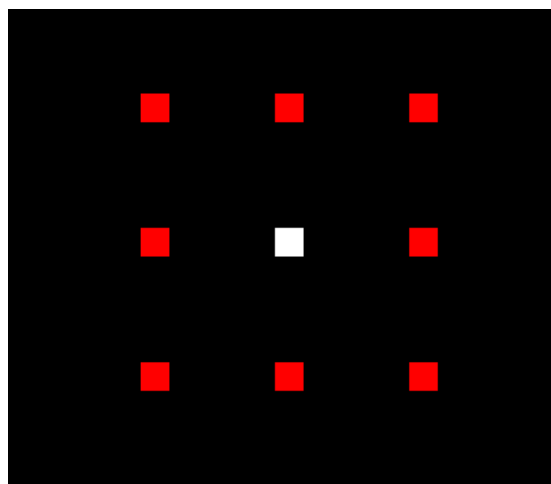
Ex fichier level :

Temps du niveau	20
Numéro du jeu puis ses paramètres	10 0 350 5 100 200 4
temps en milli secondes avant la prochaine étape du niveau	20000
Désigne la fin du niveau	999

Numéro : 1 (le carré)

Paramètre :

- Position x
- Position y
- Dimension au début
- Vit de déplacement

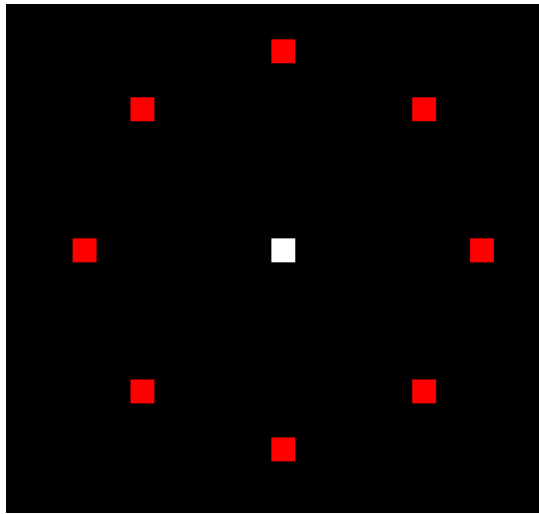


Numéro : 2 (le cercle)

Paramètre :

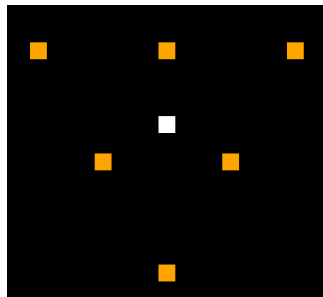
- Position x
- Position y

- Dimension initiale
- Vitesse de déplacement
- Nombre de cube



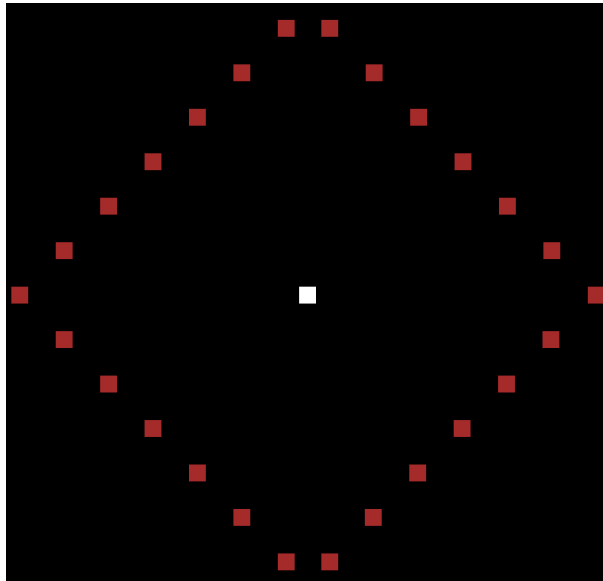
Numéro : 3 (le triangle)

- Position x
- Position y
- Dimension initiale
- Vitesse de déplacement



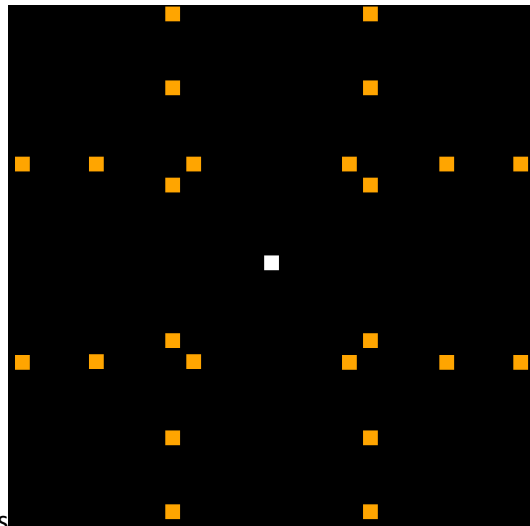
Numéro : 4 (déplacement spécial)

- Vitesse



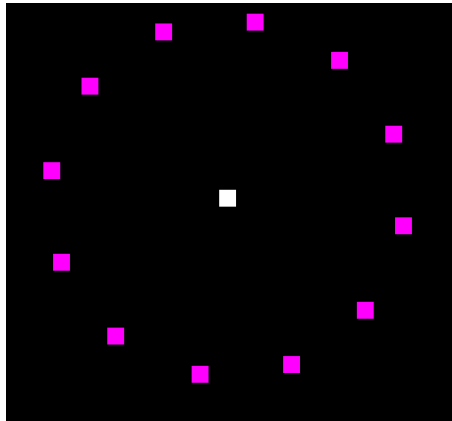
Numéro : 5 (déplacement spécial)

- Vitesse de déplacement



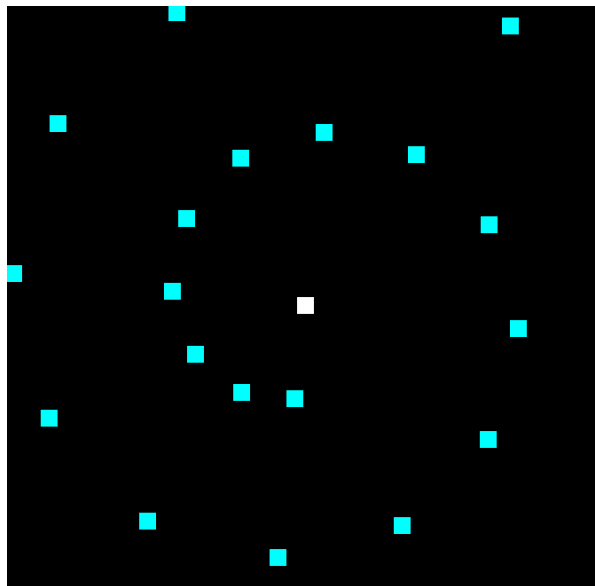
Numéro : 6 (cercle avec possibilité rotation)

- Position x
- Position y
- Dimension initiale
- Vitesse
- Ecartement
- Déplacement x (mode 1,3)
- Déplacement y / / /
- Mode
- Nombre de cube



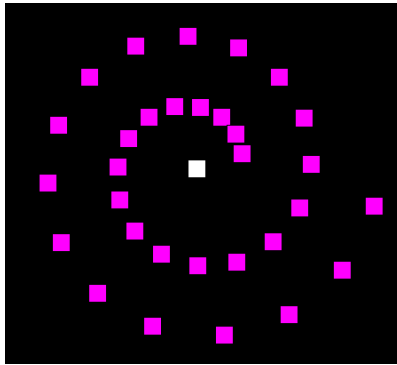
Numéro : 7 (spirale extérieur)

- Position x
- Position y
- Nombre cube
- Vitesse
- Ecartement
- Ecartement entre cube
- Mode



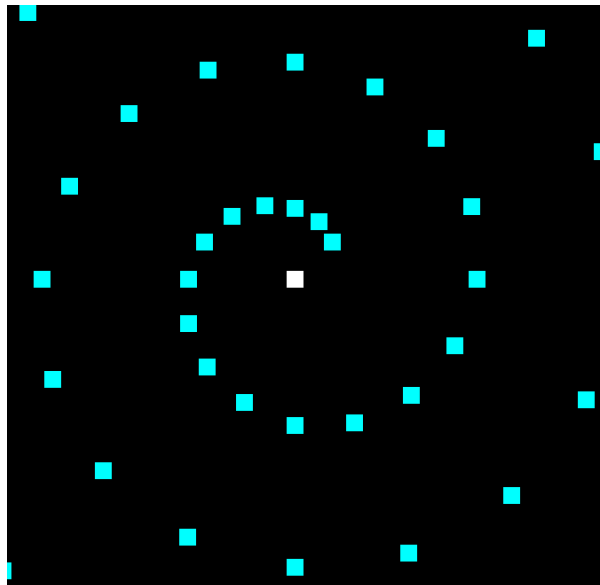
Numéro : 8 (spirale intérieur)

- Position x
- Position y
- Dimension initiale
- Nombre de cube
- Vitesse
- Ecartement
- Temps entre apparition cube (ex 500)
- Mode



Numéro : 9 (Spéciale)

- Position x
- Position y
- Dimension initiale
- Nombre de cube
- Vitesse
- Ecartement
- Ecartement temp de cube (ex 100)
- Mode



Numéro : 10 (Onde)

- Position x
- Position y
- Vitesse
- Nombre de cube
- Ecart temps entre cube (ex 200 , 100)
- Mode

