**Structure du code : MENU**

Nouvelle Partie 🡪 Bouton créé en SDL permettant d’accéder à la création du pseudo stocké dans une **variable char** et choix du personnage parmi quelque protagoniste du jeu Mario classique.

Tableau des Scores 🡪 Bouton créé en SDL permettant d’accéder au tableau classifiant les meilleures performances du joueur en enregistrant les progressions à l’aide de **pointeurs dynamiques** qui compare chaque score au tableau actuel.

Sauvegarde 🡪 Bouton créé en SDL permettant d’accéder aux trois dernières parties enregistrées et de les reprendre. Chaque partie seras accompagné des statistiques correspondantes (**coordonnées du personnage sur la map**), de sa date de création et d’une fonction supprimer.

Quitter 🡪 Bouton créé en SDL permettant de terminer le script afin de quitter le jeu.