**Structure du code : GAMEPLAY**

Statistiques du joueur 🡪 Le score du joueur augmente en fonction de ses actions dans le jeu. Des conditions **if** sont utilisées pour déterminer l'incrémentation du score en fonction des actions spécifiques du joueur. Le score est affiché en **SDL.**

Le temps est affiché à l'écran. La bibliothèque **time.h** est utilisée pour gérer le temps de jeu. Le temps de jeu est affiché en **SDL.**

Le nombre de pièces récupérées par le joueur sera incrémenté en fonction du nombre de pièces rapportées avec des conditions **if**. Le nombre de pièces récupérées est affiché en SDL.

Menu échap 🡪 Boutons créés en **SDL** permettant de reprendre une partie, quitter une partie ou de quitter et de sauvegarder une partie.

Musique 🡪 La musique sera importée avec la bibliothèque **SDL\_mixer.** La bibliothèque **SDL\_mixer** est une bibliothèque qui fait partie de la suite SDL. Elle permet de gérer la lecture et le mixage de sons en C.

TUR Jean-Baptiste