Associateur ⇒ associe les valeurs du tableau avec les propriété des blocs

Personnage ⇒ https://python-3-patterns-idioms-test.readthedocs.io/en/latest/Singleton.html

couleurs ⇒ Différentie les blocs

scène de jeu ⇒ Afficher des blocs / personnage / UI

Gravité ⇒ Attirance vers le bas

fusion ⇒ fusionne des éléments

destruction ⇒ détruit des éléments

mouvement du joueur ⇒ \*

saut ⇒ Déplacement vers le haut

drill ⇒ Destruction d’un bloc adjacent déclenché par le personnage

clear ⇒ Réinitialisation de la scène

pause ⇒ Arret de tout / Reprise du jeu

blocs spéciaux ⇒

score ⇒ Valeur en fonction du game design

mort ⇒ -1 au stock de vie et si vie = -1 apelle game over et si vie => 0 respawn

Ecrase ⇒

temporisation ⇒ unité de temps paramétrable quand appelé

Air vidé? ⇒ Verifie que l’air n’est pas à 0, et si c’est le cas appelle mort

Ligne d’arrivée ⇒ vérifie quand le joueur arrive au bout du level

Game over ⇒ rapelle clear puis menu

Reset manuel ⇒ appelle clear puis génération

respawn ⇒ redonne le controle, 100 d’air, remet à la pos actuelle en détruisant le bloc de force

superdrill ⇒ drill One shot

réserve d’air ⇒ s’initialise à 100, -1 par seconde + -20 si bloc dur

Vies ⇒ stock de vie au cas ou bonus (pas sûr)

fiole d’air ⇒ donne +20 air, récoltée quand passe dessus (pas sûr)

Caméra ⇒ (affichage à faire plus tard)

génération/difficulté ⇒ Remplissage du tableau de blocs augmentant en difficulté en progressant dans les levels

position personnage ⇒ retourne la position du personnage

Sauvegarde ⇒ Etat suspendu du jeu qu’on stock

Main ⇒ Appel de toutes les fonctions