|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Descriptions des données** | **Fichier** | **Variable** |
| Vitesse des chars | Tank.py | traiteMouvement>vitesseAvancer |
| Vitesse de rotation des chars | Tank.py | traiteMouvement>vitesseMaxTourner |
| Points de vie des chars | Tank.py | Tank>pointDeVieMax |
| Temps du mouvement des blocs animés | Map.py | creerNoeudAnimationVerticale>tempsMouvement  \*\*2 fois |
| Canon-Vitesse balle | Entity/Balle.py | Projetter > vitesseballe |
| Canon-Temps de recharge | Tank.py | Attaquer>delaiArme |
| Mitraillette-Vitesse balle | Entity/Balle.py | projetteRapide >vitesseballe |
| Mitraillette-Temps de recharge | Tank.py | Attaquer>delaiArme |
| **Grenade-Vitesse initiale balle** | **Balle.py** | **Lancer>vitesseInitialeBalle**  **\*paramètre** |
| Grenade-Temps de recharge | Tank.py | Attaquer>delaiArme |
| Shotgun- Vitesse balle | Entity/Balle.py | projetterVariable>vitesseballe |
| Shotgun –Temps de recharge | tank |  |
| Shotgun –Ouverture du fusil | Tank.py | Attaquer>ouverturefusil |
| **Piege –Vitesse balle** |  |  |
| Piege –Temps de recharge | Tank.py | Attaquer>delaiArme |
| Missile guidé –Vitesse guidée balle | Entity/balle.py | lancerSurCible>vitesseInitialeBalle |
| Missile guidé –Temps de recharge | Tank.py | Attaquer>delaiArme |
| Spring –Vitesse initiale du saut | Tank.py | Jump>self.playerNode.setJumpSpeed(10) |
| Spring-Temps de recharge | Tank.py | Attaquer>delaiArme |
| Grosseur de l'explosion des balles | Entity/Balle.py | grosseurScaleFinal |
| **Message d'accueil-Contenu** | **interfaceMessage.py** | **displayStartGame>message** |
| **Message d'accueil –Temps de recharge** | **interfaceMessage.py** | **displayStartGame>delai** |
| **Message compte à rebour-durée** | **interfaceMessage.py** | **displayGameOver>delai** |
| Message –signal début de partie –contenu | interfaceMessage.py | displayStartGame>text |
| Message fin de partie -contenu | interfaceMessage.py | displayGameOver>text |