**game.py**

**Provenance :**

Création entièrement originale.

**Utilités :**

* Regrouper tous les éléments d’une partie (joueur/cartes/réplique/caméra)
* Lancer / arrêter le jeu
* Actualiser tous les groupes de sprites
* Actualiser les boîtes de dialogues
* Actualiser l’affichage du tableau d’enquête
* Détecter des collisions entre sprites
* Contrôler les étapes du jeu

**Fonctionnement :**

A la création de la partie, on initialise toute ses caractéristiques : joueur / cartes / étape actuelle / lieu actuel / etc.

Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel, Système d’exploitation

Description générée automatiquement

Deux méthodes permettent de lancer et d’arrêter le jeu en changeant la valeur d’un boolean.

Une image contenant texte, Police, capture d’écran, nombre

Description générée automatiquement

La méthode « say », permet d’actualiser ou de créer des bulles de dialogues à l’écran. Cette méthode utilise des fonctionnalités de la classe « speech\_bubble », expliquée plus précisément dans son propre fichier technique.

La méthode « update » permet soit d’actualiser le générique du début de partie, soit d’actualiser tous les sprites appartenant à des groupes de sprites. On actualise ainsi leur image, leur hitbox et leur potentielle collision avec d’autre sprites. De plus, elle actualise l’écran en lui-même, en activant la méthode « custom\_draw » de la classe « Camera ». Enfin, cette méthode permet d’afficher les différents indices et les liens créés entre eux par le joueur, si celui-ci est dans le menu du tableau d’enquête.

Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel, Logiciel multimédia

Description générée automatiquement

La dernière méthode « check\_collisions » retourne directement une liste de sprites rentrant en collision avec un sprite en particulier.