**main.py**

**Provenance :**

La syntaxe de la boucle est inspirée des tutoriels du vidéaste [Gravenilvec](https://www.youtube.com/@Gravenilvectuto).

**Utilités :**

* Créer l’écran du jeu
* Contrôler la boucle du jeu
* Détecter les évènements enclenchés par le joueur
* Contrôler la musique

**Fonctionnement :**

Le fonctionnement de ce programme est assez simple.

Le début consiste simplement à créer la fenêtre du jeu et à définir toutes ses caractéristiques : icone, titre, taille, etc. On crée également l’ « horloge » du jeu qui permet de contrôler par exemple le nombre d’images par seconde, puis les boutons du menu de démarage.

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

Les musiques sont ensuite importées.

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

Puis le programme se poursuit avec une grande boucle. Avec cette dernière, on actualise d’abord continuellement le jeu si on n’est pas sur le menu d’accueil.

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

Description générée automatiquement

Ensuite on détecte tous les événements activés, et on exécute des actions précises liées à certains d’entre eux.

