A.0

A.1

Acceuil

A.1.1

TableauDeScore

A.9

Rules

**Reponse :**

**Integer**

**Choix : Char**

A.2

ChoixTheme

**Window,**

**Logo :**

**PSDL\_SURFACE**

A.3

Initialise

A.4

Affiche

**Window, Logo :**

**PSDL\_SURFACE**

A.5

Son

**Sound :**

**PMIX\_MUSIC**

**Choix :**

**Char**

A.7

Termine

**Window, Logo:**

**PSDL\_SURFACE**

**Sound: pMIX\_MUSIC**

A.8

GestionScore

**ElementJeu :**

**Element**

**Screen: PSDL\_Surface;**

**P\_sprite\_sheet: PSpriteSheet;**

**ElementJeu: Element**

A.6.4

DrawScene

A.6.1

InitSprites

**Choix : Char**

**PSpriteSheet**

A.6.2

ProcessKey

**Key :**

**TDSL\_KeyboardEvent**

**ElementJeu :**

**Element**

A.6.3

Initialisation

**ElementJeu :**

**Element**

A.6.5

Move

A.6.5.1

MvtAlien

**ElementJeu : Element**

**ElementJeu : Element**

A.6.5.2

MvtSoucoupe

A.6.5.3

MvtMissile

**ElementJeu : Element**

A.6.5.1.1

TirE

**ElementJeu : Element**

**i, j : Integer**

**ElementJeu : Element**

A.6

Jeu

**Choix : Char**

**Fenetre : PSDL\_SURFACE**

**ElementJeu :**

**Element**

**P\_sprite\_sheet:**

**PSpriteSheet**

A.6.6

DisposeSprite