**Cahier des charges**

Un personnage se déplace sur des plateformes et doit arriver au bout, de gauche à droite.

Il y a 5 niveaux différents

Il se déplace à l'aide des touches "q" pour gauche, "d" pour droite et "z" pour le saut.

Des obstacles apparaissent au fur et à mesure de la progression.

Si le personnage touche un obstacle, il meurt et retourne au premier niveau.

**Structure de données**

Le personnage est stocké sur un tableau à une dimension, qui contient 4 images pour l'animation des déplacement.

Les niveaux sont stockés dans des fichiers texte intégrés dans un tableau à deux dimensions, pour localiser en x et en y les plateformes.

Les touches pour se déplacer sont stockés dans un tableau booléens afin de pouvoir prendre en compte plusieurs touches en même temps.

**Découpage du programme**

Le déplacement utilise les fonctions keyPressed() et keyReleased()

Déplacement du personnage deplacement();

Animation du personnage animation();

Structure des niveaux Stage"X"();