

# Introduction à Pygame

Pygame est une bibliothèque open-source qui facilite le développement de jeux en Python.

- Gestion des graphismes : Pygame offre des fonctionnalités pour charger et afficher des images, dessiner des formes géométriques, et manipuler les sprites et les textures.
- Gestion du son : Chargement et lecture de fichiers audios, ce qui permet d'ajouter de la musique et des effets sonores au votre jeu.
- Gestion de l'entrée : Pygame facilite la gestion des entrées utilisateur, que ce soit à partir d'un clavier, souris ou manettes de jeu.
- Gestion des événements : Pygame fournit un système d'événements pour détecter et répondre aux actions de l'utilisateur, comme les clics de souris et les pressions de touches.
- Gestion des fenêtres : On peut créer et gérer des fenêtres graphiques, ce qui permet de concevoir des interfaces utilisateur pour les jeux.

## Structure de l'Application

L'application de jeu de Dodge Game est organisée en plusieurs modules Python, chacun responsable d'une partie spécifique du jeu. Voici une vue d'ensemble de la structure de l'application :

1. `main.py` : Ce fichier est le point d'entrée de l'application. Il initialise Pygame, crée la fenêtre du jeu et gère la boucle principale du jeu.
2. `jeu.py` : Ce module contient la classe `Game`, qui représente l'état global du jeu. Il gère les différents éléments du jeu, comme les joueurs, les ennemis, les balles, les collisions, etc.
3. `joueur.py` : Ce fichier contient la classe `Player`, qui représente le personnage contrôlé par le joueur. Il gère les mouvements du joueur, les tirs de balles, etc.
4. `enemy.py` : Ce module contient la classe `Enemy`, qui représente les ennemis du joueur. Il définit leur comportement, leurs mouvements et leurs attaques.

5. `boule.py` : Ce fichier contient la classe `Boule`, qui représente les balles lancées par le joueur. Il définit leur mouvement et leurs dégâts.

6. `database_utils.py` : Ce module contient des fonctions utilitaires pour interagir avec la base de données SQLite, notamment pour sauvegarder et récupérer les scores des joueurs.

Chaque module contribue à un aspect spécifique du jeu, en permettant de séparer les préoccupations et de rendre le code plus modulaire et facile à gérer.

Pour en savoir plus sur chaque partie du code, vous pouvez consulter les commentaires et la documentation présentes sur [antoniobernardosio.fr](http://antoniobernardosio.fr).