## Choix techniques

**Le langage et les bibliothèques qui vont servir au développement**

Quel langage et bibliothèques allez-vous utiliser ? Pourquoi ?

|  |
| --- |
| Langage : python  Bibliothèque : Pygame  Pour avoir accès à une bibliothèque avec une documentation fournie en cas de problème |

**Décrivez la structure de données qui va être mises en place pour modéliser votre plateau. Vous pouvez donner un exemple si nécessaire.**

Je vais utiliser une matrice pour matérialiser mon plateau pour avoir accès à chaque case de mon plateau plus simplement.

**Décrivez la structure de données choisie pour représenter un joueur**

Je vais utiliser des classes objets pour représenter chaque joueur de façon indépendante.

**Décrivez la structure de données choisie pour représenter les ennemis**

Comme pour les joueurs, les monstres sont représenter à l’aide de classes objets pour chaque monstres.

**Décrivez la structure de données choisie pour représenter les objets**

Comme les joueurs et les monstres, je vais utiliser des classes objets pour chaque objets.

**Donner une liste des sous-programmes ou des méthodes que vous pensez utiliser** (préciser leur utilité, si ce n’est pas clair)