

non importé dans le dossier audio et non implémenté au code
importé dans le dossier audio et non implémenté au code
importé dans le dossier audio et implémenté au code

Bruitages (sons interactifs) :

main.py

=> Passage souris sur les boutons
=> Clic souris sur le bouton Jouer
=> Clic souris sur le bouton Quitter

main2.py

=> Passage souris sur les boutons
=> Clic souris sur le bouton lancer la partie
=> Clic souris sur le bouton accéder au pokedex
=> Clic souris sur le bouton ajouter pokemon

pokedex.py

=> Changement de pokémon via la touche directionnelles haut
=> Changement de pokémon via la touche directionnelle bas
=> Retour via la touche échap ou entrée

game.py

=> Changement de pokémon via la touche directionnelles haut
=> Changement de pokémon via la touche directionnelle bas
=> Retour via la touche échap
=> Validation via la touche entrée

combat.py

=> Victoire
=> Défaite
=> choix via la touche directionnelles haut
=> choix via la touche directionnelles bas
=> Validation via la touche entrée

ajout.py

A DÉFINIR

Musiques et ambiances (sons de fond) :

main.py

=> Musique "épique"

main2.py

=> Ambiance forêt

pokedex.py

=> Ambiance "pokédex"

game.py

=> Musique "préparation au combat"

combat.py

=> Musique "combat"

ajout.py

A DÉFINIR