



```

6  type
7  | T_PHYSIQUE_TABLEAU = record
8  |   t: ^T_PHYSIQUE_ELEMENT;
9  |   taille: Integer;
10 | end;
11
12 | T_PHYSIQUE_ELEMENT = record
13 |   x,y: Integer;
14 |   dx,dy,a,da,r,dr: Real;
15 | end;
16
17 | T_UI_TABLEAU = record
18 |   t: ^T_UI_ELEMENT;
19 |   taille: Integer;
20 | end;
21
22 | T_UI_ELEMENT = record
23 |   etat: SDL_RECT; {dimension / position}
24 |   surface: PSDL_SURFACE;
25 |   typeE:(image, texte, couleur);
26 |   valeur: String;
27 |   couleur: array[1..3] of Byte;
28 |   physique: ^T_PHYSIQUE_ELEMENT;
29 |   enfants: T_UI_TABLEAU;
30 | end;
31
32 | T_GAMEPLAY = record
33 |   temps: record
34 |     debut: Integer;
35 |     fin: Integer;
36 |   end;
37 |   config: ^T_CONFIG;
38 |   joueurs : record
39 |     t: ^T_JOUEUR;
40 |     taille: Integer;
41 |   end;
42 | end;
43
44 | T_JOUEUR = record
45 |   nom: String;
46 |   voiture: record
47 |     couleur: (bleu, rouge);
48 |     physique: ^T_PHYSIQUE_ELEMENT;
49 |   end;
50 |   temps : record
51 |     debut: Integer;
52 |     secteur: array[1..3] of Integer;
53 |   end;
54 |   nbTour: Integer;
55 | end;
56
57 | T_CONFIG = record
58 |   circuit : record
59 |     nom: String;
60 |     chemin: String;
61 |   end;
62 |   nbTour: Integer;
63 |   mode: boolean;
64 | end;

```