Position

_x
_y

+ Position()
+ Position()
+ ~Position()
+ x()
+ y()
+ setX()
+ setY()

| _offset_avatar
| _offset_grille
| _offset_cursor
| _offset_score
└_offset_nextBlob

InterfaceX

_SCREEN_WIDTH
_SCREEN_HEIGHT
_SCREEN_BPP
_blobsIMG_ini
_blobsIMG
_taille_blob_ini
_taille_blob
_decalage_menu_x
_decalage_menu_y
_ratio_avat_ini
_nbJoueurs
_nbAI
_ratio_menu
_offset_grille
_offset_nextBlob
_offset_score
_offset_avatar
_offset_cursor
_offset_menu
_ratio
_vDash
_dashboard
_background
_avatars
_avatars_ini
_screen
_dashboard_ini
_background_ini
_blobs_ini
_menu_ini
_menu
_cursor_ini
_cursor
_grille_W
_grille_H
_nb_blobs
_cpt
_taille_menu_ini
_taille_menu
_taille_text
_commandes
_shining
_taille_score

+ InterfaceX()
+ ~InterfaceX()
+ menu()
+ compute_game()
+ load_img()
+ apply_surface()
+ init_SDL()
+ load_files()
+ clean_up()
+ taille_blob()
+ setNbJoueurs()
+ vDash()
+ screen()
+ NbJoueurs()
+ NbAI()
+ grille_H()
+ grille_W()
+ resize_files()
+ img_zoom_pixel_H()
+ img_zoom_pixel_W()
+ compute_offsets()
+ compute_vDash()
+ resize_vect()
+ blit_dash()
+ blit_fond()
+ play_anim_menu()
+ select_nbJoueurs()
+ blit_cursor()
+ decouper_sprite()
+ blit_avatars()
+ blit_un_blob()
+ blit_blobs_mobiles()
+ blits()
+ blit_menu()
+ resize_menu()
+ blit_nextBlob()
+ blit_blobs()
+ offset_sprite()
+ getpixel()
+ putpixel()
+ resize_blobsIMG()
+ anim_comboting()
+ anim_falling()
+ anim_landing()
+ controls_and_start()
+ controls()
+ resize_blobs()
+ resize_dash()
+ resize_avatars()
+ maj_anims()
+ maj_shining()
+ tourne_un_blob()
+ Commandes()
+ controls_resize()
+ controls_by_default()
+ initialisation_debut_jeu()
+ winner()
+ blit_scores()