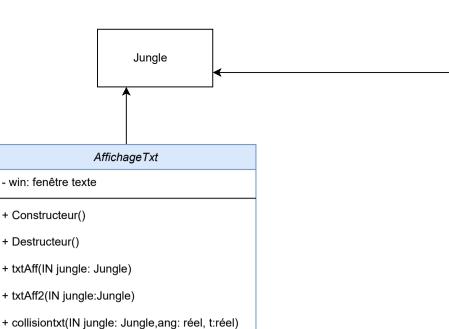


+ jungle\_niveau2()+ jungle\_niveau3()



## Image

- m\_sruface: pointeur vers la surface SDL

+ txtBoucle(IN jungle: Jungle)

- m\_texture: pointeur vers la texture SDL
- m\_a\_change : booléen
- + Constructeur()
- + Destructeur()
- + telecharger\_fichier(IN fichier: pointeur vers chaine de caractère, rendu: pointeur vers du rendu SDL)
- + telecharger\_apartir\_surface\_courante(rendu: pointeur vers un rendu SDL)
- + dessiner(IN rendu: pointeur vers un rendu SDL , x: entier, y: entier, w:entier, h:entie
- + getTexture()
- + getSurface()
- + setSurface(IN surf: pointeur vers une surface SDL)

## AffichageSDL

- jungle : Jungle
- fenêtre: pointeur vers une fenêtre SDL
- renderer: pointeur vers un rendu SDL
- menu: pointeur vers une fenêtre SDL
- menu\_renderer: pointeur vers un rendu SDL
- regles: pointeur vers une fenêtre SDL
- regles\_renderer: pointeur vers un rendu SDL
- police: pointeur vers un font SDL
- police\_couleur: pointeur vers une couleur SDL
- box\_rect: rectangle en SDL
- couleur\_vitesse: couleur SDL
- chrono\_id: temps SDL
- chrono\_couleur: couleur SDL
- son : pointeur vers un son SDL
- avec son : pointeur vers un son SDL
- im\_menu: Image
- im\_niveau1: Image
- im\_niveau2: Image
- im\_niveau3: Image
- im\_regle: Image
- im\_policem: Image
- police2: pointeur vers font SDL
- im\_intro, im\_intro2 : Image
- im\_regle1, im\_regle2, im\_regle3, im\_regle4: Image
- im\_conclu: Image
- im\_jouer1, im\_jouer2, im\_jouer3: Image
- im\_perdu, im\_gagne: Image
- im police: Image
- im\_chrono, im\_vie: Image
- im\_singe: Image
- im\_arbre: Image
- im\_serpent: Image
- im\_banane\_mag: Image
- im\_coffret\_banae: Image
- nouveau\_saut: booléen
- disparait: booléen
- + Constructeur()
- + Destructeur()
- + initjeu()
- + initRegles()
- + initMenu()
- + sdlAff()
- + sdlAffmenu()
- + sdlAffRegles()
- + sdlBouclemenu()
- + sdlBoucleregles()
- + sdlBouclejeu()
- + chrono callback(interval: Uint32 SDL, param)

