

PROGRAMME PRINCIPALE

```
setup l'écran  
perso = Perso()  
map = Map()
```

BOUCLE PRINCIPALE

```
while(True) :  
    1. Effacer l'écran  
    2. Gerer les événements  
    3. Faire le rendu du perso  
    4. Faire le rendu de la map  
    5. Update le tout
```

```
def eventManager() :
```

```
for event in evenements:  
    QUIT ?  
    KEYDOWN ?
```

```
def keyManager() :
```

```
if(key == K_UP) :  
    perso.look("up")  
    perso.move(1, 0)  
if ...
```

Class Perso() :

ATTRIBUTS

```
self.sprites = {  
    "haut" : image chargée "haut",  
    ...  
}  
  
self.x = 1  
self.y = 1  
self.orientation = "droite"
```

MÉTHODES

```
__init__()  
render()  
look(direction)  
move(coordonnées)
```

Class Map() :

ATTRIBUTS

```
self.map = ["#####", "#...#", ...]  
  
self.tiles = {  
    "#" : image chargée "mur",  
    "." : image chargée "vide"  
}
```

MÉTHODES

```
__init__()  
render()  
isWalkable(coordonnées)
```