Dossier de conception

Rayo adventures

# 1. Introduction

# 2. Couche *Engine*

## 2.1 Noyau du système

## 2.2 Gestion des états du jeu

## 2.3 Moteurs du jeu

# 3. Couche *Gameplay*

## 3.1 Gestion de la scène

## 3.2 Entités graphiques