

## Conception préliminaire - Boulder Dash - Groupe 1

Type    Tab : Tableau d'entier  
        Coord :        x entier  
                         y entier

### **procedure Jouer ()**

*procedure GestionCollisions (E c : Coord, E/S t : Tab, S Coli: Booléen)*  
→fonction MortEcrase (t : Tab, c : Coord) : Booléen  
→procedure RecupereDiamant (E c : Coord, E/S t : Tab, S Dia : Booléen)  
→procedure CreuseTerre (E c : Coord, E/S t : Tab, S Terre: Booléen)  
*fonction Victoire (c : Coord) : Booleen*  
*procedure Deplacement ( E/S c : Coord)*  
→procedure DeplacementEnnemi (E/S cEnnemy : Coord)  
→procedure DeplacementJoueur ( E/S cPlayer : Coord)  
*procedure InitMapNiveau (E t : tab)*

### **procedure ChargerSauvegarder (E f : txt, S t : Tab)**

### **procedure Menu ()**

*procedure Tutoriel ()*  
*fonction ChoixNiveau () Entier*  
*procedure CreationNiveau ( t : Tab)*