

1. Structure Principale (main.py)

La classe Game gère le cœur du jeu avec :

- Initialisation du jeu et de ses composants
- Gestion de la boucle de jeu principale
- Gestion des transitions entre les différents états
- Importation des ressources (images, sons, cartes)

2. Systèmes Principaux

2.1 Système de Combat (battle.py)

- Gestion des combats entre monstres
- Système de tour par tour
- Gestion des attaques et de la défense
- Interface de combat

2.2 Système de Dialogue (dialog.py)

La classe DialogTree gère :

- Affichage des dialogues
- Interaction avec les PNJ
- Progression des conversations
- Temporisation des dialogues

2.3 Système d'Évolution (evolution.py)

La classe Evolution gère :

- Évolution des monstres
- Animations d'évolution
- Transitions visuelles
- Messages d'évolution

3. Entités du Jeu (entities.py)

3.1 Classe parent Entity

- Gestion des mouvements
- Animations
- Collisions
- Direction des sprites

3.2 Classes enfants

- **Player** : Contrôle du joueur
- **Character (Entraîneur)** : Gestion des PNJ
- Comportement
- Détection du joueur
- Déclenchement des dialogues

4. Données du Jeu (game_data.py)

Les données du jeu :

TRAINER_DATA : Informations sur les dresseurs

MONSTER_DATA : Statistiques des monstres

ATTACK_DATA : Données des attaques

5. Système de Sprites (sprites.py)

Éléments visuels du jeu:

Sprite : Classe de base pour tous les éléments visuels

MonsterSprite : Gestion des sprites de monstres

AnimatedSprite : Sprites avec animation

MonsterStatsSprite : Affichage des statistiques

6. Utilitaires

6.1 Timer (timer.py)

- Gestion des délais
- Actions temporisées
- Répétitions d'événements

6.2 Support (support.py)

- Fonctions utilitaires pour :
- Importation des ressources
- Gestion des images
- Création d'animations
- Gestion des collisions

7. Configuration (settings.py)

Les constantes du jeu :

- Dimensions de la fenêtre
- Couleurs
- Couches de rendu
- Configuration des combats