

Ambiance_menu (loop) : dès le démarrage du jeu, boucle sur le menu.

Over_button : passage de la souris sur boutons du menu

Start : clic sur le bouton start

Win : fin de niveau, animation poule + changement de décor

Win_seul : animation poule seule en fin de niveau

Décor_seul : changement de décor seul, au moment de changement de niveau /

Mouvement de plateforme / apparition de panneaux de jeu

Poulett_appears : apparition poule en début de niveau

Poulett_dies : mort de la poule / ou échec du niveau

Poulett_eat : poule s'arrête sur tas de graine

Seeds : déposer graines

Jump : poule saute

Music (loop) : se lance au début du premier niveau et tourne en boucle