

"Variables utilisees par le programme principal

A "Coordonees y du joueur 1
H "Coordonees y du joueur 2
θ "Vitesse du jeu (pas des déplacements)
M "Vie du joueur 1
D "Vie du joueur 2
K "Etat du clavier (getKey)
R "Variable aleatoire placant de debris de tir

Str1 "Nom du joueur 1

Str2 "Nom du joueur 2

⌈TEMP "{A,H,θ,M,D,Xmin,Xmax,Ymin,Ymax,K,R,W,B} liste temporaire contenant les variables presentes sur la calculatrice avant execution du programme (suprimable)

⌈SD2 "Sauvegarde {M,D,θ,Nombres victoires joueur 1,Nombres victoires joueur 2,revoir l'intro 0=non 1=une fois } Risque d'ereur si suprimés par l'utilisateur (executer SD2DEBUG pour RAZ)

"Listes des Labels (Lb1) utilises par le programme principal

Lb1 00 "Fin de l'intro, ecran titre
Lb1 M1 "Menu principal
Lb1 P1 "Menu paramètres
Lb1 J1 "Menu des options du Joueur 1
Lb1 J2 "Menu des options du Joueur 2
Lb1 V0 "Menu vitesse
Lb1 S1 "Sauve M D et θ dans ⌈SD2
Lb1 1 "Efface les graphismes aux positions precedentes suivi de 2
Lb1 2 "Boucle principale de detection de touche et de prise de decisions
Lb1 B1 "Code de tir du joueur 1
Lb1 B2 "Code de tir du joueur 2
Lb1 F1 "Pause suivi de F2
Lb1 F2 "Restaure les variables initiales (⌈SD2) puis arrete le programme