

Un “Rogue like” en Pygame

By Artemis

Le roguelike (ou rogue-like) est un sous-genre de jeu vidéo de rôle dans lequel le joueur explore un donjon

D'après Wikipedia

CLASSES



100/100

+ apprentissage carte

```
1 class carte :
2     def __init__(self, hauteur : int , largeur : int ) -> None :
3         self.hauteur = hauteur
4         self.largeur = largeur
5
6         self.donnée_carte = list[list[str]]
7
8     def generation_carte(self) -> None :
9         self.donnée_carte = [["." for _ in range(self.hauteur)] for _ in range(self.largeur) ]
10
11         #donnée_carte = []
12         #for brut in range(self.largeur) :
13         #     donnée_brut = []
14         #     for col in range(self.hauteur) :
15         #         donnée_brut.append(".")
16         #     donnée_carte.append(donnée_brut)
17
18     def ajouter_carte()
```

Merci d'avoir lu