```python
########## Importer les modules necessaires ##############
from tkinter import *
from tkinter.font import Font
import random
import time
#########################################################
##########    Fonctions ##################################
#########################################################
def affichage(): #affichage du terrain de jeu
    global donnees_cases
    x = 480 #coordonnées x de la case (à gauche)
    y = 135 #coordonnées y de la case (en haut)
    for ligne in range(16): #ligne
        for e in donnees_cases[ligne]:  #[ligne] = sous-liste dans laquelle on parcours par élément
            if e==0:
                pass #rien
            elif e==1:
                Canevas.create_oval(x-5,y-5,x+5,y+5,fill='#FFC482') #pièce
            elif e==2:
                Canevas.create_oval(x-20,y-20,x+20,y+20,fill='red') #étoile
            elif e==3:
                Canevas.create_rectangle(x-25,y-25,x+25,y+25,fill='blue') #mur
            x+=50
        x=480 #on revient à gauche
        y+=50 #une ligne en dessous

def coordonnees_depart(): #coordonnees de départ du joueur et des ennemis.
    global joueur, ennemis
    joueur=Canevas.create_oval(955,460, 1005,510,fill='yellow')
    ennemis=[Canevas.create_polygon(530,165, 510,205, 550,205, fill='brown'),
             Canevas.create_polygon(1380,165, 1360,205, 1400,205, fill='brown'),
             Canevas.create_polygon(530,815, 510,855, 550,855, fill='brown'),
             Canevas.create_polygon(1380,815, 1360,855, 1400,855, fill='brown')]

def joueur_droite(ev=None): #si touche droite cliquée
    global direction_joueur
```

Le début du programme

Les cases du jeu

```python
#0=rien  1=pièce  2=étoile  3=mur                          20 colonnes
donnees_cases=[[3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3], #ligne 0 (bordure haut)
               [3,1,1,1,1,1,1,1,1,1,3,3,1,1,1,1,1,1,1,1,3], #ligne 1
               [3,1,1,1,1,1,1,1,1,1,3,3,1,1,1,1,1,1,1,1,3], #ligne 2
               [3,1,1,3,3,3,3,1,1,3,3,1,1,3,3,3,3,1,1,3], #ligne 3
               [3,1,1,3,0,0,3,1,1,3,3,1,1,3,0,0,3,1,1,3], #ligne 4
               [3,1,1,3,0,0,3,1,1,3,3,1,1,3,0,0,3,1,1,3], #ligne 5
               [3,1,1,3,3,3,3,1,1,3,3,1,1,3,3,3,3,1,1,3], #ligne 6
               [3,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,3], #ligne 7
               [3,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,3], #ligne 8
               [3,0,0,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,0,0,3], #ligne 9
               [3,0,0,3,0,0,3,3,3,3,3,3,3,0,0,3,0,0,3], #ligne 10
               [3,0,0,3,0,0,3,2,0,3,3,0,2,3,0,0,3,0,0,3], #ligne 11
               [3,0,0,3,3,3,3,0,0,3,3,0,0,3,3,3,3,0,0,3], #ligne 12
               [3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,3,0,0,0,0,0,0,0,3], #ligne 13
               [3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,3,0,0,0,0,0,0,0,3], #ligne 14
               [3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3]] #ligne 15 (bordure bas)

```

```python

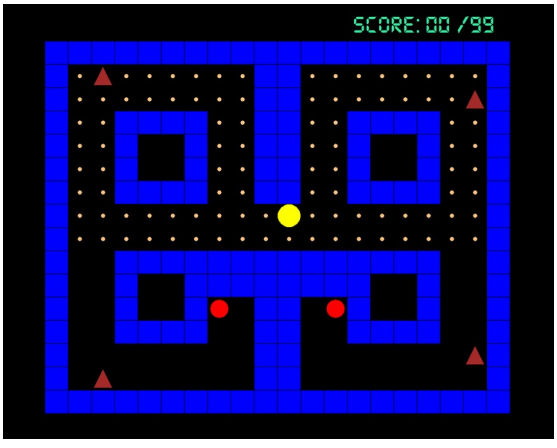
varScore='00'

chiffre_score=None

numero_ennemi=0
#########################################################
########## Interface graphique ##########################
#########################################################
Mafenetre = Tk()
Mafenetre.title("Titre")
Canevas = Canvas(Mafenetre,width=1920,height=1080,bg ='black')
#Mafenetre.attributes("-fullscreen", True)
Canevas.pack()
Mapolice = Font(family='Auto Digital', size=40)
#########################################################
########## Receptionnaire d'évènement ###################
#########################################################
Canevas.bind_all('<Right>',joueur_droite)
Canevas.bind_all('<Left>',joueur_gauche)
Canevas.bind_all('<Up>',joueur_haut)
Canevas.bind_all('<Down>',joueur_bas)
#########################################################
############# Programme principal ########################
#########################################################
affichage()
coordonnees_depart()
joueur_avance()
ennemis_avancent()

#score :
Canevas.create_text(1190,75,text="Score:",fill="#34eba1",font=Mapolice)
chiffre_score=Canevas.create_text(1300,75,text=varScore,fill="#34eba1",font=Mapolice)
Canevas.create_text(1382,75,text="/99",fill="#34eba1",font=Mapolice)
###################### FIN ##############################
Mafenetre.mainloop()
```

La fin du programme



Le jeu (pas encore terminé)