Pygame

1. Boucle de jeu
   - `tick(60)`
   - dessin, `flip`
   - mise à jour
   - événements
2. Dessin
   - couleur `(r, v, b)`
   - y vers le bas
   - `fill`, `draw`
3. Contrôles
   - `KEYDOWN` : une fois
   - `get_pressed` : en continu
   - `MOUSEBUTTONDOWN`
4. Rect
   - `x`, `center`
   - `collidepoint`
   - `colliderect`
5. Ressources
   - `blit`, sons
   - chemin depuis `__file__`
   - charger avant la boucle
6. Organiser
   - une fonction par tâche
   - listes d'objets
   - `etat` : menu, jeu, fin