Déplacement de la fourmi : jusqu’à mercredi

* Déplacement de la ressource
* Récupération et incrémentation du score
* Chemin retour

Interaction avec le prédateur :

* Un crapaud qui rôde aléatoirement - Jusqu’à jeudi
* Un champ de vision 90°
* Gérer la mangeation du crapaud de la fourmi
* Manger des ressources lorsqu’il n’a pas mangé depuis trop longtemps (thread mesurant la faim)
* La sieste après manger.
* Optionnel : ZzZzZz quand il dort et affichage de la barre de faim

Panneaux de contrôle : Jeudi

* Intégrer le panneau de façon permanente
* Implémenter directement les caractéristiques dans le panneau principal
* Retirer la liste déroulante
* Trier selon l’énergie

Animations :

* Recherche d’assets
* Intégrer l’animation de la fourmi aux déplacements
* Animation du crapaud
* Repousses de ressources
* Optionnel : Pluie,

Tableau de scores et statistiques :

* Afficher le score en continu en haut à droite du terrain
* Statistiques : sauvegarder les anciens scores (système de record)
* Option de pause : Ajouter à la GameFrame des attributs de type threads pour mettre en pause et relancer le jeu

Implémentation de niveaux de difficulté et défis :

* Optionnel : Tunnel, ressources temporaires,
* Optionnel : Menu de démarrage
* Optionnel : Niveaux de difficultés

JOHAN

ESTHER

AMINE

ANIA