

## TO DO LIST

- **Enregistrement des profils des joueurs :**

Nombres et types d'item dans l'inventaire, bonus équipés, points de vie restants, points à dépenser dans la boutique récoltés, skins portés, niveau du joueur.

- **Ajout des différents orbes :**

Variation dans les types d'orbes offensifs : cadence de tir, tir chargé, dégâts plus ou moins important et bouclier pour l'orbe offensif.

- **Ajout d'items dans les coffres et temples :**

Création d'items à récupérer dans les coffres : bonus divers, potions de vie. Création des temples avec bonus sur orbes.

- **Génération procédurale de la map :**

Différents biomes et création d'un voronoï pour gérer les gravités entre planètes. Spawn à l'intérieur des planètes.

- **Objectifs intermédiaires :**

Implémentation de bots naïfs, création de planètes plus difficiles d'accès.

- **Cutscenes :**

Lancement lors d'évènements clé du jeu : premier joueur à utiliser le tremplin de sa planète, premier « super » coffre à drop sur une planète, ...

- **Boutique :**

Ajout de la boutique : différents skins, points à dépenser, enregistrement dans le profil du joueur, interface d'administration.

- **Divers :**

Animation du personnage, audio, effets sur les orbes, options, traduction du jeu