

Ajout d'une Map (style Candy Crush)

Il serait possible, afin de rendre le jeu viable pendant une certaine durée, de créer une Carte du monde où l'on pourrait passer de niveau en niveau, changeant l'apparence du décor, les zombies ou bien les animations du jeu. Par exemple si sur la carte on traverse une montagne enneigée alors il faudrait mettre un décor avec de la neige avec pourquoi pas des flocons de neige.



Plusieurs niveaux de difficulté

Il va sans dire qu'à chaque palier la difficulté augmenterait légèrement, afin de rendre le jeu de plus en plus difficile et donc de plus en plus attractif.

Il faudrait par exemple dans les premiers niveaux mettre un nombre faible de vagues de zombies avec peu de ces derniers, puis plus nous le niveau monte, plus le nombre de vagues et nombre de zombies augmentent.

	Vagues 1	Vagues 2	Vagues 3	Vagues 4	Vagues 5	Vagues 6	Vagues 7	Vagues 8	Vagues 9	Vagues 10
niveau 1	5 zombies	8 zombies								
Niveau 20	8 zombies	10 zombies	17 zombies	25 zombies	35 zombies					
niveau 30	10 zombies	15 zombies	25 zombies	35 zombies	45 zombies	50 zombies	55 zombies	60 zombies		

Lié à une base de données

Possibilité de lier à une base de données quelconque (PostgreSQL, MySQL, SQLServer, Oracle, Access, ...) afin de sauvegarder sa progression dans les niveaux et ne pas être obligé de recommencer à chaque fois.

Ceci est déjà un aspect plus poussé de la programmation JAVA que nous n'avons pas encore évoqué en cours mais qui est bien décrite sur « openclassroom » par exemple.

Ajouté de nouvelles fleurs avec de nouveaux effet

Il serait possible également possible d'ajouter différentes fleurs qui ne seraient accessible uniquement dans certain niveau, par exemple fleur de glace dans un monde de glace ou fleur lance flamme dans un monde type volcan. Cela restreindrais évidemment l'accès a d'autre fleurs, l'espace étant limité, un joueur ayant accès à une fleur de glace dans le monde de glace n'aura peut-être pas accès à une autre fleur qu'il aura l'habitude d'utiliser, cela rajoute une dimension un peu aléatoire au joueur qui ne saura pas a l'avance avec quoi il va devoir construire son niveau.

Implémentation de zombie plus résistant

Les zombies proposés dans le jeu ont tous la même forme, il est vrai que certains possèdent déjà une apparence comme un cône de chantier sur la tête. Il nous serait possible d'exploiter cela et d'ajouter des zombies avec d'autres apparences encore, comme un bout d'armure, ou bien une combinaison anti-gel par exemple pour contrer une fleur en particulier. Il serait également possible de ne pas prendre un seul skin de zombie mais plusieurs avec par exemple des plus gros qui avanceraient moins vite et des plus petits qui iraient très vite.

Ajouter les tondeuse (pas dans l'exemple)

Simplement implémenter la tondeuse qui n'est pas forcément demandé dans le tp , cette dernière nous permettrait de tuer les zombies présent sur sa ligne d'action en cas de débordement.

[illegible]

Ajout d'une monnaie a chaque fin de partie

Il serait possible d'implémenter une monnaie à chaque fin de niveau qui nous permettrait d'acheter, via un shop général, des objets permettant de nous faciliter la vie dans les niveaux plus compliqués, comme de l'engrais afin de soigner une plante, ou bien une tondeuse supplémentaire, etc. L'argent gagné à chaque fin de niveau serait donc évidemment variable en fonction de la difficulté du niveau passé.