# Liste TODO

## Priorité : élevée

Game, 249 et 253// TODO : pour l'instant on break simplement mais après il faudra ptetre rediriger pour que ça lance une partie on verra Pas sûr de si ça a été fait ou pas, mais si c’est pas le cas c’est important

Menu, 722, 818 et 915 // TODO : méthode permettant d'atteindre le menu principale Pas fait de ce que je vois

Priorité : moyenne

Enemy, 170 // TODO : ptetre enlever ça c'est pour le débug ça change la couleur des ennemis en premières lignes, ça donne un effet visuel donc à voir si on garde ou pas.

Entity, 177 // TODO : vérifier les positions de lancement : ptetre voir pour les trouver par rapport aux tailles de shape Je n’ai pas vu de problème lié à ça dans mes tests, ça doit donc être bon mais à vérifier

Entity 181 et 202 // TODO : ptetre faire un son différent pour les ennemis Je ne sais pas si ça été fait, moi je ne trouve pas ça forcément obligatoire, c’est un détail (oui tu as mis 2 fois le même TODO)

Fleet, 66 // TODO : utiliser un chiffre prédéfinit quelquepart car il represente la distance entre deux stage de BOSS je suppose que ça veut dire : le mettre dans une variable

Menu, 100 et 379 // TODO : ptetre mettre un try catch au cas ou les fichier existe pas, (il y a des méthode pour vérifier si un fichier existe et pour les créer au cas ou) Enfin je tombe sur un truc qui a pas été fait !

Menu 126 // TODO : C'EST MOCHE, switch à mettre Oui c’est vraiment moche

Menu 221 à 236 // TODO Je crois qu’ils ont tous été fait mais pas sûr

Menu, 337 et 343 // TODO : utiliser une méthode pour écrire correctement les réglages (car là pour l'instant on overide tout le fichier pour mettre juste le reglage concernant le son) C’est a pas l’air d’être fait

Menu, 557// TODO : voir pour mettre des upgrades aléatoire ptetre j’aime bien le choix, mais à voir

Menu, 926 // TODO : pour l'instant on break simplement le while(pour sortir du menu) mais après il faudra ptetre rediriger ailleurs A voir si on le fait vraiment ou pas

Menu, 949 et 989 // TODO : mettre en constante les valeur du display Pas fait

Missile, 147 et 209 // TODO : afficher une explosion Quoi ?

Program, 59 // TODO : ptetre afficher le scoreBoard Peut être

## Priorité : faible

Fleet, 203 // TODO : éventuellement trouver un moyen pour que l'on ne fasse que la preière ligne mais pas grave (optimisation) Si tu veux faire de l’opti

Menu, 79 // TODO : faire aussi les coordonnée des autre HUD en const Pour moi il y a déjà les constantes partout

Priorité : Aucune idée

Ally, 86 // TODO faudrai aussi ajouter la puissance des missiles etc etc... Je ne connais pas l’importance de cette modification

Entity, 114 // TODO : il y a un truc bizarre dans cette méthode voir a quoi elle sert vraiment et la nommer en conséquence ! Je n’ai pas compris non plus à quoi servait cette méthode