Todo List

*La liste suivante ordonne les fonctionnalités annexes que l’on pourra potentiellement ajouter au projet, des plus faciles et triviales aux plus complexes à implémenter.*

* Augmentation de la difficulté suivant le temps (accroissement du nombre de fusées qui apparaissent et de leur vitesse).
* Rajouter un système de vies.
* Remplacer le « *Timer* » par un score augmentant au fil du temps.
* Sauvegarde du meilleur score du joueur et connexion à une base de données.
* Rajouter des bonus comme des points supplémentaires, un bouclier temporaire, un ralentisseur de déplacement des fusées, des vies additionnelles qui traversent l’interface graphique et que le joueur peut attraper.
* Rajouter un malus qui inverse les commandes pendant une durée déterminée.
* Améliorer la physique du jeu, en particulier au niveau du déplacement de la bille.
* Insérer d’autres ennemis comme des lasers qui réduisent la zone de jeu.
* Rajouter des crédits que l’on obtient à chaque fin de partie, puis, ajouter une boutique qui permet d’acheter des bonus temporaires, des skins pour la bille, un nouveau thème, etc.