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 (tunnels ou murs), etc.

Todo pour le 16

Drive

Gerer a physique (vitesse inertie)

Commencer a reflechir au niveau de difficulte + le coder

Corriger le bug