Il serait intéressant d’implémenter un système d’events, pour annoncer notamment l’évènement « décès du joueur » (pv = 0) (Patron de conception observer)

* Possiblement d’autres évènements ?

Également, je me demande s’il est utile qu’on implémente une façade 🡪 il va falloir qu’on définisse toutes les méthodes de cette façade, notamment toutes les méthodes correspondant à la création des différents Events et des actions

Si on veut faire varier les décors, on peut ajouter un certain nombre de calques sur le fond Tiled 🡪 on charge ensuite les calques selon le décor que l’on veut avoir

* Système d’events pour les Evenements climatiques
* Et pour la défaite