ITEM

Path : game.element

Classe abstraite servant de base à tous les éléments du jeu.

**Qu’est ce que chaque item à en commun ?**

* Une position int x, y
* Un ordre de priorité pour l’affichage (ne sert logiquement qu’à l’affichage graphique)
* …

**Fonction(s) à implémenter ?**

* isPushable()
* isStop()
* isWin()
* … (en fonction principalement des règles)