* **Contenu des maps**
  + Fond du jeu
    - Création des 9 maps en JPG (8 niveaux + Déplacement)
    - Gestion le Grid (Quadrillage)
  + Blocs
    - Créer la classe parent « Bloc »
    - Créer les méthodes
      * setPosition()
      * setImage()
      * setSpeed()
      * setCollision()
      * setVisibility()
      * setMotion()
      * Boolean « Game Over »
  + Personnages
    - Créer la classe parent « Personnage »
    - Créer les méthodes
      * setPosition()
      * setImage()
      * setSpeed()
      * setCollision()
      * setVisibility()
      * setViewArea()
      * setAction()
      * setMotion()
      * Boolean « Game Over »
      * setQuest()
  + *Différents étages de placement (Ponts)*
* Dérivés de la classe Bloc
  + Classe Eau
    - callGameOver() dans Collision
    - Suppression d’autres objets
  + Classe Glace
    - Changement de vitesse
    - Définir le mouvement glisse
  + Classe Trou
    - callGameOer() dans Collision
    - Suppression d’autres objets
  + *Classe Neige*
    - *Traces de pas*
* Dérivés de la classe Personnage

* **Gestion des collisions**
  + Personnages (Discussion / Game Over / Champ de vision / …)
  + Surfaces (Glissant / Traces de pas)
* **Déplacements des éléments**
  + Personnages (4 directions / Diagonales / Mouvements prédéfinis –echec-)
  + Blocs (4 directions / Vitesse)
* **Capacités du Pingouin**
  + Capacités normales
    - Champ de vision
    - Marcher
    - Glisser (surface glissante)
  + *Capacités spéciales (Grâce à des items ou gain fin du jeu)* 
    - *Effacer les traces de pas*
    - *Bouger des blocs de glace*
    - *Invisibilité (Annule le champ de vision des ennemis)*
    - *Camouflage (Transformation en bonhomme de neige)*
    - *Sauter*
    - *Glisser (N’importe quelle surface)*
    - *Lancer une boule de neige (Pour distraire)*
    - *Courir (Marche très rapide)*
    - *Ramasser*
* **Capacités des méchants (Intelligence Artificielle)**
  + Champ de vision
  + Déplacements
  + Actions (Lancer, etc.)
  + *Détection des traces de pas*
  + *Pathfinder*
  + *Système de priorités*
  + *Comportement*
* **Scénario**
  + Tutoriel
  + Histoire
* **Menu joueur** 
  + *Plusieurs profils de joueurs*
  + Chargement d’une partie
  + Actions en cours de partie
    - Gestion des items
    - Mode pause
    - Sauvegarde d’une partie
  + *Système de score*
  + *Système de code bonus*
  + *Succès*
  + *Journal des animations débloquées*
* Crédits

**Légende :**

*Italique* = Priorité minimale