



Structure balle : int posx et int posy

Vitesse et accélération : posy est égale a sa valeur plus 0.25pixels fois l'accélération

Affichage :

- Affiche toujours les mêmes lignes
- Affiche les boules avec la posx et posy
- Affiche les zones de détection aux mêmes endroits
- Affiche le score en temps réel toujours aux mêmes endroits

Détection :

- Regarde si le joueur appuie sur la bonne touche dans la bonne zone de détection pour chaque zone et écrit PERFECT
- Si le centre du cercle est égal à la hauteur de l'écran moins 70 pixels alors écrire LOUPE
- Si le centre du cercle touche le bas de l'écran la posy renvient à zéro

Antitriche :

- Regarde si le joueur avait déjà appuyé sur la bonne touche pile avant la zone de détection