

MÉMOY			
	Structure du programme	Implémentation des fonctionnalités de base	Ajout des éléments supplémentaires
	<div>Classes et objets</div> <div><div>a. Structure Carte</div><div>b. Structure Plateau</div><div>c. Structure Joueur</div><div>d. Structure Partie</div><div>e. Structure Chronomètre (si prise en compte du temps)</div></div>	<div>a. Initialisation du plateau</div> <div><div>Placement prédéfini des paires</div><div>Affichage du plateau</div></div> <div>b. Interaction avec le joueur</div> <div><div>Récupération des coordonnées des cartes à retourner</div></div> <div>c. Vérification des paires</div> <div><div>Comparaison des cartes sélectionnées</div><div>Gestion des cartes retournées ou non</div></div> <div>d. Gestion du nombre d'essais</div> <div><div>Compteur d'essais</div><div>Affichage du nombre d'essais restants</div></div> <div>e. Fin de la partie</div> <div>Indication de la solution en cas d'échec</div> <div>Affichage du résultat (gagné ou perdu)</div>	<div>a. Placement aléatoire des paires</div> <div>b. Possibilité de rejouer une partie</div> <div>c. Prise en compte du temps</div> <div>d. Variation de la difficulté</div> <div><div>Nombre de paires à trouver</div><div>Difficulté des paires (lettres, fractions, etc.)</div><div>Trouver des triplets, quadruplets, etc.</div><div>Variation du temps d'affichage des cartes</div></div> <div>e. Gestion des scores et statistiques</div> <div>f. Amélioration de l'affichage du jeu</div> <div>g. Mode 2 joueurs</div>