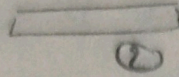


○ ③



④
class BALL

- définir: balle (pt de départ, rayon, couleur?)
- mouvement de la balle?

⑤
class Paddle

- Pos de départ,
- mouvements (Touches)

⑥
class Bricks

- positions
- style

Arrêter la balle

→ Détection des collisions dans le même fichier ?

Conditions de victoire & score

Quand le score est égal au nb de briques = win.

Si balle pos < à celle du paddle → perdu.