

Découpage par étape :

Etape 1 :

Création / affichage lemming + avancer jusqu'à obstacle puis demi – tour
Gestion de collision verticale

Etape 1 bis :

Faire apparaître un nombre de lemmings donné à intervalle régulier

Etape 2 :

Affichage lemming + gestion chute libre
Gestion collision horizontale

Etape 3 :

Mise en place niveau, éléments graphiques, mise en place entrée – sortie

Etape 4 :

Introduction des différentes actions

Etape 5 :

Améliorations : plateau « scrollable », p-e raccourcis claviers, changement vitesse, pause, sons, changement vitesse d'apparition, menu, éditeur de niveau, sauvegarde ?