Bonbon, modélisé en tant qu’un objet javascript :

* savoir où le bonbon se trouve : avoir une coordonnée (abcisse, ordonnée) (nommé x, y)
* savoir si le bonbon est disponible ou non : avoir un indicateur de disponibilité
* masque le bonbon si il n’est plus disponible : changement d’état

Joueur, modélisé en tant qu’un objet javascript :

* le mouvement : ?
* coordonnée actuelle : x, y