**Projet jeu:**

**lundi 5 février:**

**Implémentation de la fonction Goal:**

**1er niveau:**

Lorsque la balle est comprise entre le max x et le min x du filet et que la position en y de la balle est supérieure à la position en y du filet:

-> incrémenter la variable score de 1

**2eme niveau:**

Ajouter un **delay** empêchant la fonction **goal** d'être appelée plusieurs fois lors d'un panier. En effet, selon les conditions que nous avons définies plus haut, la fonction goal sera appelé à chaque intervalle d'animation (en l'occurrence 10ms). Il nous faut donc définir un délai empêchant l'appel de la fonction goal une fois que celle-ci est appelée la première fois. Cela nous permettra de laisser la balle "sortir" du filet, évitant ainsi d'incrémenter score de trop nombreuses fois.  
  
**Ajouter une propriété "bounce" au panier**

Cela permettras de rendre le jeu plus réaliste en faisant rebondir la balle sur les contours du panier lorsque celle-ci n'est pas envoyée parfaitement au centre.