**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.

**Ajouter une animation lors d'un panier réussi**

**Curve**

Améliorer l'animation de sorte à ce que la balle, au lieu de simplement rebondir sur le top du playground, dessine une courbe.  
La courbe du ballon doit varier en fonction du temps de pression sur la touche espace.

Si l'on appuie pas longtemps, le ballon ne sera pas envoyé fort, il ira donc moins loin sur l'axe de x et y

A l'inverse, si l'on appuie longtemps, le ballon ira plus loin sur l'axe de x et y