Projet : Space Invader

# Explication :

* Comment gérer une collision
* Comment afficher une image
* Comment utiliser un son
* Comment faire un bouton (Jalon 2)
* Comment faire une animation (Jalon 3)

# Jalon 1 :

* Fenêtre qui se lance
* Joueur qui se déplace
* Joueur qui tire
* Ennemis qui se déplacent
* Ennemis qui meurent lorsqu’ils sont touchés par un tir
* Ennemis qui apparaissent une fois tous tués
* Difficulté qui augmente peu à peu (limite de 40 ennemis)
* Score qui s’incrémente à chaque mort d’ennemie
* Joueur qui perds une vie lorsqu’il est touché
* Vie du joueur affiché en haut à droite
* Score affiché en haut à gauche
* Score affiché en fin de partie
* Implémentation du son de tir et de la destruction d’ennemis
* Musique d’ambiance

# Jalon 2 :

* Implémentation d’un menu
* Permettre au joueur de relancer une partie sans relancer le programme
* Sauvegarder le meilleur score ainsi que le nom de celui qui l’a fait

# Jalon 3 :

* Ennemis qui apparaissent aléatoirement dans les 200 premiers pixels
* Implémentation de deux autres types d’ennemis : un qui tir des projectiles et un autre qui a une vie
* Implémentions de différentes animations pour rendre le jeu plus propre.

# Jalon 4 :

* Implémentation de booster qui tombent des ennemis morts (améliore la vitesse de tir, les tirs, la vitesse de déplacement, rajoute une vie)
* Implémentation de boss toutes les X vagues d’ennemis