Space invader :

Globalement toute les fonctionnalités demander ont été ajouter, le jeu fonctionne sans bug.

Avec le recule nous aurions pu faire l’affichage des score et des vies sur le canevas directement plutôt que sur des labels.

Focntionalité :

Les aliens sont génère en début de partie, il ont leur propre sprit et un ratio de tire différent.

Moins il y a d’alien présent en jeu, plus il se déplace vite. (allant jusqu’à 2 fois la vitesse initial quand il ne reste qu’un alien)

Plus le joueur à gagner de partie plus les aliens serrons rapide et aurons de chance de tirer un missile.

La destruction d’un alien ramené un nombre de point propre à l’alien

Les protections son composer de plusieurs élément indépendant qui se cassent quand il reçoivent un projectile.

Un bonus a une chance d’apparaitre et de traverser l’écran. Son nombre de point et plus important

Quand le joueur est détruit, le jeu n’est pas mie en pause.

Quand le joueur Game Over, le jeu se réinitialise et il est possible de relancer une nouvelle partie.

Un système de meilleur score est implémenté.