ToDoList de Goshi pour le Pac Men

* Faire un affichage de test du personnage sur la map (optionnel)
* Mettre en place le système de graphe en fond derrière la map avec le placement du personnage sur les points du graphe (prendre en compte le système du prof)
* Mettre en place les pac-gommes qui disparaissent là où le personnage passe avec incrémentation du score
* Placer les fantômes sur la carte avec le premier algorithme de recherche : aléatoire
* Mettre en place les animations de déplacement entre les points du graphes et les animation d'ouverture et de fermeture de la bouche. Animation des "robes" des fantômes
* Mettre en place les changements d'orientation du personnage en fonction des directions enfoncé sur le clavier. Egalement les yeux des fantômes en fonction de leurs déplacements.
* Mettre en place la mort et la victoire du jeu (voir "déroulement d'une partie")
* Mettre en place les grosses pac-gommes, invincibilité et les kills de fantomes (épée excalibure)
* FAIRE EN SORTE QUE LE CODE SOIT PROPRE ET STRUCTURE A CE MOMENT (paradigme objet)
* Faire un système ou un menu qui nous permet de choisir les niveaux de difficulté
* Faire les niveaux de difficultés qui correspondent à la recherche :
  + Aléatoire
  + A la vue
  + Au flair
  + A\*
* Faire des sons dans le jeu (pac-gomme mangé, grosse pac-gomme, bruit de la bouche de pac man, bruit médiévale chevalier roi Arthur…)
* Améliorer le tout