A FAIRE

* Event update clavier mouse et joystick SI fentre est ACTIVE
* Quand save game ne pas oublier de save le sens de rotaion de la course
* Quand partie finie : perdu ou victoire finale -> effacer la save
* Sons : pneus loop tranche de 0.5s et quand fin dérapage lancer le son fin de dérrapage ?
* Phase loading et autres avec ecran noir rectangle bleu ecrire avec les font le texte
* Jeu de nuit ? ajout phares rouges à l’arrière et assombrir cars.png ajout colonnes voitures à droite et refaire les circuit en jaunis pour simuler phares
* setJoystickID() : faire question en bitmap, question dans fichiers langues
* Multijoueur à 4 ??? pas d’usure, points pour 1 ladder, prize money et garage accessible
* Track 8 et autres, l arbre qui empiete sur la route est au dessus de la voiture !!
* Vitesse voiture ordi % de la vitesse max possible pour eux
* Infos :
* fenetre 640 \* 400 mais course en 512 \* 400 bande de 64 pixels
* voiture bleu sprite 48 \* 34 , ombre 3 pixels en haut et en bas, centre sprite (24,17) => voiture : 40 \* 30 pixels sans les ombres
* voiture rouge sprite 52 \* 38 , ombre 3 pixels en haut et en bas, centre sprite (26,19) => voiture : 48 \* 34 pixels sans les ombres
* voiture blanche sprite 56 \* 38 , ombre 3 pixels en haut et en bas, centre sprite (28,29) => voiture : 52 \*30 pixels sans les ombres
* ombre des voitures soleil de face et de dos. Ombre devant ou derriere la voiture
* Dans panneau result niveau 2 races 10 – 19, niveau 3 races 20-29
* Une voiture joueur hs (pneus, engine …)reste sur la piste en non controlée, collision ON.
* Pas de missile en multi
* En multi limiter de 10-15% la vitesse des voitures ordi
* Panneau d’affichage :
* 19 Caractères tournants
* Caractère tournant 16 \* 16
* Scroll de 4 pixels en 4 pixels tout les 5ms
* 1er caractère décalé de 3, 2eme caractère décalé de 4, 3eme caractère , dernier décalé de 21
* Win 9 images pour anim background
* podium 8 images pour anim background
* loose X images pour anim background
* broken X images pour anim background
* animation game over
* : x : 0, y : 1220 248 \* 30 spritesheet, 8 images
* **Office**
* **Prix achat nouvelle voiture**

1.9l : 78500 - 95000

2.3l : 108500 - 115500

3.0l : 138500 - 145500

5.0l : 168500 - 175500

6.5l : 198500 - 205500

8.0l : 228500 - 235500

* **Baisse des prix**

1ere baisse : 8000 15000 160 \* 50 ------- 300 \* 50

2eme baisse : 4000 8000 80 \* 50 ------- 160 \* 50

3eme baisse : 2000 4000 40 \* 50 ------- 80 \* 50

4eme baisse : 1000 2000 20 \* 50 ------- 40 \* 50

5eme baisse : 100 700 2 \* 50 ------- 20 \* 50

* **montée des prix**

1ere montée :

niveau 4 : 100 1500 2 \* 50 30 \* 50

niveau 3: 1500 3000 30 \* 50 60 \* 50

niveau 2 : 3000 6000 60 \* 50 120 \* 50

niveau 1 : 6000 12000 120 \* 50 240 \* 50

* **achat**

1/ Vendeur sourit, choix vente ou repeindre la voiture

2/ Si repeindre afficher les srites voiture actuelle, joy gauche droite pour faire défiler

3/ Si vente affiche les voitures supérieur à voiture actuelle, ne sourit plus, bouge les pouces

4/ Affiche le prix, vendeur grand sourire, bouge les pouces

5/ Affiche le prix et les 5 vannes. Ne sourit plus, bouge les pouces

6/ Affiche la réponse

7/ retour à 5 si pas foutu dehors

8/ 5 baisses ou montées -> achat oui/non

Tester si après 2 ou 3 baisses du prix si la hausse suivante est une grosse ou en rapport avec le nb de baisse

* **Type voiture par course des npc** (l’ordre des courses ne rentre pas en compte)

Varie selon model de la voiture  du joueur humain ?????????????

Niveau 1

* Race 1 : Taraco Neoroder \* 3
* Race 2 : Taraco Neoroder \* 3
* Race 3 : Taraco Neoroder \* 3 Vaug interceptor \* 1
* Race 4 : Taraco Neoroder \* 3 Vaug interceptor \* 1
* Race 5 : Taraco Neoroder \* 2 Vaug interceptor \* 2
* Race 6 : Taraco Neoroder \* 2 Vaug interceptor \* 3
* Race 7 : Taraco Neoroder \* 1 Vaug interceptor \* 3 Retron Parsec Turbo \* 1
* Race 8 : Taraco Neoroder \* 1 Vaug interceptor \* 3 Retron Parsec Turbo \* 1
* Race 9 : Taraco Neoroder \* 1 Vaug interceptor \* 2 Retron Parsec Turbo \* 3

Niveau 2

* Race 1 : Taraco Neoroder \* 1 Vaug interceptor \* 2 Retron Parsec Turbo \* 3
* Race 2 : Vaug interceptor \* 3 Retron Parsec Turbo \* 3
* Race 3 : Vaug interceptor \* 3 Retron Parsec Turbo \* 3
* Race 4 : Taraco Neoroder \* 1 Vaug interceptor \* 3 Retron Parsec Turbo \* 3
* Race 5 : Vaug interceptor \* 2 Retron Parsec Turbo \* 5
* Race 6 : Vaug interceptor \* 1 Retron Parsec Turbo \* 6 best car sur video youtube
* Race 7 : Vaug interceptor \* 2 Retron Parsec Turbo \* 5
* Race 8 : Vaug interceptor \* 1 Retron Parsec Turbo \* 6
* Race 9 : Vaug interceptor \* 1 Retron Parsec Turbo \* 6

Niveau 3

* Race 1 : Vaug interceptor \* 1 Retron Parsec Turbo \* 6
* Race 2 : Vaug interceptor \* 1 Retron Parsec Turbo \* 6
* Race 3 : Taraco Neoroder \* 1 Vaug interceptor \* 1 Retron Parsec Turbo \* 5
* Race 4 : Vaug interceptor \* 1 Retron Parsec Turbo \* 6
* Race 5 : Vaug interceptor \* 1 Retron Parsec Turbo \* 6
* Race 6 : Taraco Neoroder \* 1 Vaug interceptor \* 2 Retron Parsec Turbo \* 4
* Race 7 : Taraco Neoroder \* 1 Retron Parsec Turbo \* 6
* Race 8 : Vaug interceptor \* 1 Retron Parsec Turbo \* 6
* Race 9 : Taraco Neoroder \* 1 Vaug interceptor \* 2 Retron Parsec Turbo \* 4
* **Ordre de départ voiture ordi**

La plus rapide devant la plus lente dernière

* **Nombre d’obstacles par course** (l’ordre des courses ne rentre pas en compte)
* Niveau 1 : 0 puis 1 puis 2 puis2 puis 3 puis 3 puis 3 puis 4 puis 4
* Niveau 2 : 4 puis 4 puis 5 puis 5 puis 5 puis 5 puis 6 puis 6 puis 6
* Niveau 3 : 6 puis 7 puis 7 puis 7 puis 7 puis 8 puis 8 puis 8 puis 8
* **Nombre de tours par course** (l’ordre des courses ne rentre pas en compte)
* Niveau 1 : 5
* Niveau 2 : 7
* Niveau 3 : 9
* **Vitesse max des voitures bug Turbo-Charger swapped with High Speed Kit ?!**
* Taraco Neoroder 1.6l : 120 avec High Speed Kit : 129
* Taraco Neoroder 1.9 : 127 avec High Speed Kit : 138
* Vaug interceptor 2.3l : 138 avec High Speed Kit : 146
* Vaug interceptor 3.0l : 144 avec High Speed Kit : 155
* Retron Parsec Turbo 5.0l : 152 avec High Speed Kit : 164
* Retron Parsec Turbo 6.5l : 164 avec High Speed Kit : 170
* Retron Parsec Turbo 8.0l : 172 avec High Speed Kit : 179
* **Achats store**
* Power Steering - Essential for decreasing your turning circle and

allowing for faster corner-taking.

* Spin Assist - You will need this if your car is thrown into an

uncontrollable skid caused by either oil or water.

Spin Assist will always point your car in the right

direction.

* Turbo-Charger - Use this to increase your acceleration rate. This

option is particularly useful when running into

patches of mud which slow your car down.

* High Speed Kit - Increases your maximum speed - Invaluable on the

straights!

* Front Missile - You can only buy one these per race. Fire it when an

opponent is directly in front to ensure a total

write-off plus a hazardous obstruction for all other

cars behind.

* Rear Missile - Blow any persistent tail-ender out of the race - but

like the front missile, you can only buy one per race.

direction.

* Side Armour - Use this to send any other vehicle into an

uncontrollable spin simply by ramming it.

* Retro - Use this for faster braking.
* intro, lancer l’ecran loading, et le timer dans la fonction suivante
* recherche ttf font : <https://www.fontspace.com/category/modern?p=47>
* font super cars n’a pas \* et ‘ (apostrophe) !!! pour propositions \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*
* les meileures voitures freinent avant les virages ????
* attention quand demarre avec ODIE ou si on monte de niveau -> reprendre au niveau suivant !!!!!!
* voitures font un tour complet sur elles mêmes en 3 secondes
* 4 anim public fin de course. Gagné fille qui saute, 2eme et 3eme, et perdu
* Animation game over 249 \* 30 coords spritesheet 0, 2060 dans le jeu coords
* Charger les option spinAssist et autre sur voitures ordi
* bug : bleu clair tache devient trop petite pour regrossir puis disparaitre voiture vers ouest +1
* ranking pendant la course prend en charge le nb de tour fait ?
* pas de ralentissement voiture en virage frein à main dans sable
* ombre voitures inversées depuis remise 0 degré à droite
* quand glisse sur l eau voiture glisse suivant l angle d’entrée dans l eau !!
* animation panneau d affichage dure 4.6 secondes
* animation panneau affichage de un tour complet en 2.6 secondes de 0 -> 0
* voiture ordi pas de turn intensity et autres
* modifier couleurs track derrière les couleurs murets pour si voiture reviennent sur la piste
* original commence la course à 0 / 5 pour LAP
* conduite automatique ne met la voiture sur son angle de couleur si m\_speed > 0
* infomanel affiche le prize money dans la monnaie du langage !!
* anim de fin de course roues voiture bleue ondulent
* anim win femme violet bras V puis intermédiaire puis U puis intermédiaire puis V ……
* fichier messages.json chargé dans objet message. Enum des différent message, appel enum en param
* messages : tester body , engine, fuel pour avoir les messages du jeu original

FINI !!!!!!!!