* Vaisseau du joueur (contrôlable <- -> et espace pour tirer, déplacement X)
* Ennemis (déplacement XY, couleurs changeable, apparence changeable, vitesse changeable, intervalle de tir changeable)
* Tir (déplace Y, détruit entité touché, 1 tir visible à la fois pour vaisseau)
* Score
* Ennemi-spécial (taille, déplacement différent des autres ennemis X)

Classe Vaisseau (string apparence, int x, int y, color couleur, int vies)

Classe Ennemi (string apparence, int x, int y, color couleur, int vies, int score, int vitesse, int fréquence de tir)

Classe Ennemi-spécial (string apparence, int x, int y, color couleur, int vies, int score, int vitesse, int fréquence de tir)

Classe bullet (string apparence, int x, int y, color couleur, int vitesse, bool sens)

# Déplacement classe ennemi

Gestion des ennemis par vague en groupe. Tableau dressé à chaque vague.

Méthode pour calculer ennemi le + à droite, le + à gauche, le + bas et le + haut. Renvoi d’un tableau de int.