1. ~~Finalizar todos os cenários e mudanças entre os carros;~~
2. Consertar o tiro e as velocidades nos níveis (Professor);
3. Limitar os tiros;
4. ~~Preencher o lado direito da tela (colocar os pedais, enfeitar os textos de placar, nível, etc);~~

Falta: Colocar um volante animado que gira na direção que o jogador move o carro (Professor).

1. Resolver inimigos descendo encostados um no outro (Professor);
2. ~~Mudar a fonte do texto;~~
3. Adicionar as telas (Inicio, game over e score) – Pesquisar Telas;
4. Adicionar músicas em cada fase (Perguntar ao professor quais extensões de som são permitidas pela biblioteca);
5. Animação de explosão quando atirar no inimigo;
6. Dar ideia de movimento ao jogo (Professor);
7. Ideia: Ultimo nível fazer o fundo do jogo piscar todas as cores (Professor);