Etape	Titre	Description	Scripts	Méthodes	Prefabs / Objets sur la scene	Techniques
1	Mouvement de la plateforme	- Faire en sorte que la plateforme se déplace à droite / gauche quand on appuie sur les touches <- et -> - Assurer que la plateforme ne se déplace pas au dela des limites (optionnel: Facile)	PlatformMovement.cs	- Move() - LateUpdate() (optionnel)	Prefab: Platform	- Mathf.Clamp - Transform.Translate - Keyboard Input - Time.deltaTime / Time.fixedDeltaTime
2	Instancier la balle	- Faire en sorte qu'une nouvelle balle soit créée sur la scène	BallSpawner.cs	- SpawnBall()	Level/Ball Spawner	- Instantiate - Transform.position - Quaternion.identity
3	Mouvement de la balle	- Faire en sorte de donner à la balle une vitesse et une direction initiale - Le moteur physique se charge du reste - Faire en sorte que la balle ne dépasse pas une vitesse maximale (optionnel: Facile) - Faire en sorte d'éviter que la balle suive une trajectoire trop plate en forcant un angle minimal à son déplacement (optionnel: Difficile)	BallMovement.cs	- Start() - LimitSpeed() (optionnel) - AdjustAngle() (optionnel)	Prefab: Ball	- RigidBody2D.velocity - Trigonométrie - Vector3.magnitude
4	Gestion du jeu	- Gestion de l'affichage de l'écran "game over" - Gestion de l'affichage de l'écran de victoire - Gestion du lancement d'une nouvelle partie	GameManager.cs	- NewGame() - GameOver() - Win()	Game Manager	- SceneManager.LoadScene() - gameObject.SetActive() - Time.timeScale
5	Gestion de la vie	- Implémenter une gestion des vies - Afficher le nombre de vies dans le jeu - Appeler "GameOver" sur le GameManager si on a plus de vie	LivesManager.cs	- Start() - LoseLife()	Game Manager	- UI
6	Destruction de la balle	- Détruire la balle quand elle sort de l'écran	ObjectDestroyer.cs	-OnTriggerEnter2D()	Destroyer	- Destroy - Triggers
7	Gestion du score	- Implémenter un système qui permet de gérer le score et de l'afficher sur l'interface	ScoreManager.cs	- Start() - GainPoints()	Game Manager	- UI
8	Destruction des briques	- Implémenter une gestion de points de vie pour les briques - Quand quelque chose entre en collision avec une brique, lui faire perdre une vie - Si la vie de la brique tombe à 0, détruire la brique et augmenter le score - S'il n'y a plus de briques, appeler "Win" sur le GameManager	BrickHealthManager.cs	- Start() - TakeDamage() - Die() - OnCollisionEnter2D()	Prefab: Brick	- GameObject.FindGameObjectsWithTag - Destroy - Collisions