Liste d’amélioration potentielle

Liste en vrac dont il faudra pour chaque élément évaluer sa priorité, faisabilité, pertinence.

# Bonus

* Vitesse du serpent (soit choix de différents niveaux soit un fruit particulier entraine une variation de vitesse – plus lent ou plus rapide)
* Changement de la taille (allongement ou rétrécissement pendant une période donnée)
* Passage à travers des obstacles autorisé
* Clignotement (le serpent est masqué par alternance – l’utilisateur doit utiliser ses capacités d’abstractions)
* Inversion des commandes pendant un laps de temps (haut avec bas, droite avec gauche)
* Aimant (le serpent absorbe les fruits qui sont à un rayon R – à définir - de sa tête)

## Autres

* Création de map par l’utilisateur
* Multijoueur ou IA
* Ajout de règles du jeu (How to play)
* Gestion du score (Hi-score)
* Différents modes de jeu (classique – sans bonus, normal – avec bonus, multijoueur, contre la montre,…)