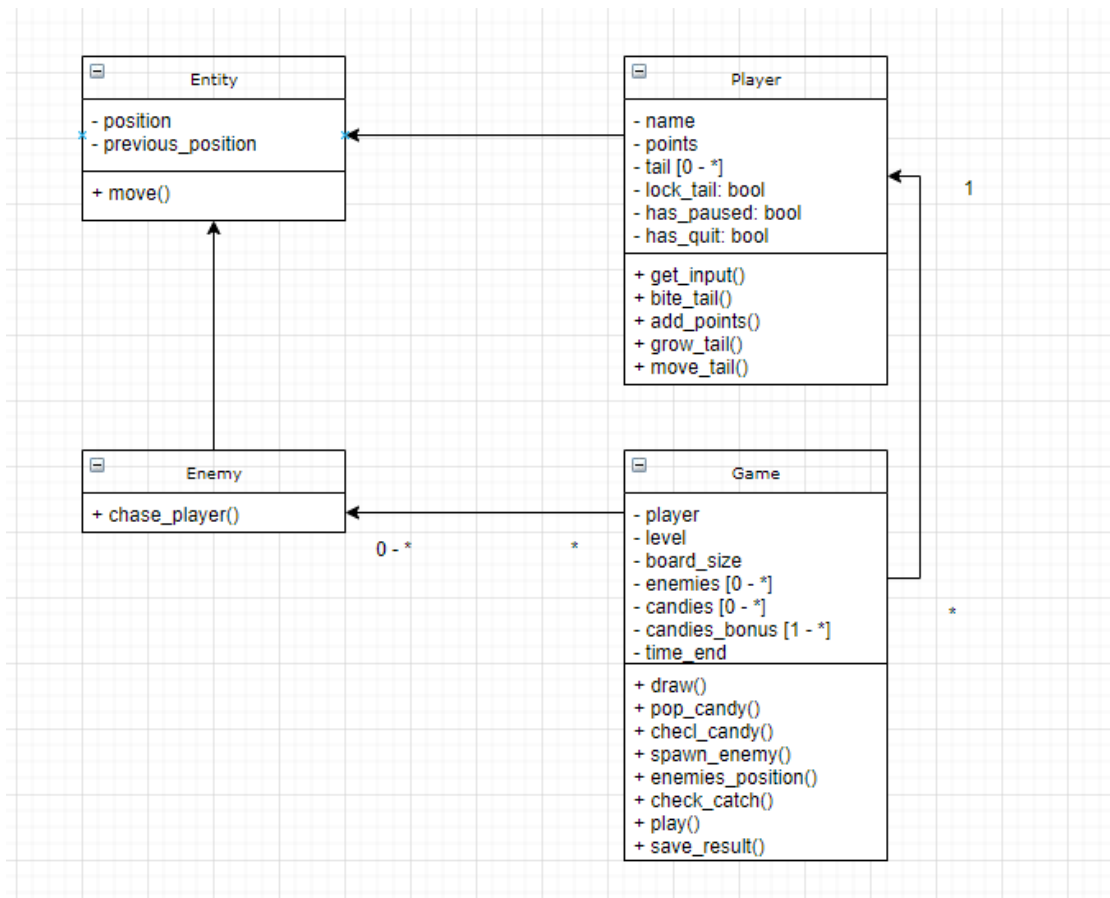


## Schéma UML et liste d'améliorations



### Amélioration :

- Empêcher le joueur de revenir en arrière
- Ajouter des ennemis qui se déplacent aléatoirement
- Donner des valeurs différentes aux bonbons récoltés (et malus)
- Encapsuler les classes
- Utiliser des exceptions
- Permettre de mettre le jeu en pause
- Avoir des niveaux de difficulté différent
- Empêcher de sortir du plateau
- Permettre de passer à travers les murs et de réapparaître de l'autre côté
- Enregistrer les tops joueurs dans un fichier
- Améliorer le jeu pour en faire un snake (sans le déplacement automatique)
- Affichage du temps restant (« minutes:secondes .dixième ») et du score
- Permettre de terminer la partie avec la commande « quit »
- Faire apparaître des bonbons bonus quand on récolte un bonbon
- Plus la difficulté est haute plus les points par bonbons sont haut
- Affiche pourquoi la partie c'est terminer (temps écoulé, mordu ça queue, a été attrapé par l'ennemi)