

(SUCCESS/FAIL)

Les tâches de module de base implémentées :

- 1.Premiers pas (base d'affichage, mobilité de player, victoire et échec): SUCCESS
- 2.Ajoutons des monsters: SUCCESS
- 3.Gestion du panneau d'informations: SUCCESS
- 4.Gestion des mondes: SUCCESS
- 5.Gestion des portes: SUCCESS
- 6.Gestion des bonus et malus (monster peut bouger au dessus des bonus): SUCCESS
- 7.Déplacement des caisses: SUCCESS
- 8.Gestion des bombes (Timer, animation de bomb et la gestion de l'explosion): SUCCESS
- 9.Gestion des vies (portée de l'explosion d'une bombe ou s'il croise un monstre, playerInvicilityTime): SUCCESS
- 10.Gestion des monstres(monsterInvicilityTime): SUCCESS
- 11.Fin de partie (tant qu'on gagne ou échoue, on tape ESPACE le jeu va se finir): SUCCESS

Fonctions de tâches bonus réalisées:

- 1.Augmenter les vitesses des monsters par rapport au niveau: SUCCESS
  - 2.Vies de monster (Niveau 1: 1, Niveau 2: 2, Niveau 4: 3...): SUCCESS
  - 3.les monstres du dernier niveau se dirigent vers le joueur: SUCCESS
- Remarque pour 3: Déplacer vers le joueur si le monstre est proche du joueur, et aléatoirement s'il est loin.

Extensions supplémentaires pour développer:

- 1.Lorsque la santé du joueur diminue, sa couleur change et l'effet de la blessure peut être vu visuellement: SUCCESS
- 2.Dans la portée détectable du monstre, le monstre se déplace vers le player(dans ce cas il change son image), sinon il se déplace au hasard: SUCCESS
- 3.Score mode:

Chaque cycle crée un nouveau monstre et bonus dans un espace ouvert aléatoire, et introduit un mécanisme de points.

Tuer un monstre pour ramasser un bonus vous rapportera des points, et si votre volume sanguin diminue ou si vous prenez un malus, vous perdrez des points Vous pouvez gagner avec 200 points.