

Premier pas :

- Affichage de tous les éléments du jeu : **Fait**
- Limiter les mouvements du joueur : **Fait**
- Gérer la victoire et la défaite : **Fait**

Ajoutons des monstres :

- Perte de vie en cas de collision : **Fait**

Gestion du panneau d'informations :

- Affichage des informations : **Fait**

Gestion des mondes :

- Chargement possible depuis un fichier : **Fait**

Gestion des portes :

- Passage vers un autre niveau par une porte ouverte : **Fait**

*En appuyant sur la touche « Entrer » une fois sur la porte, il nous a semblé plus agréable pendant les tests de ne pas automatiser ce processus. De cette façon, nous nous assurons que le joueur souhaite bel et bien aller à un autre niveau et non simplement marcher sur la porte.*

- Passage par une porte fermée : **Fait**
- Persistance de l'ouverture des portes fermées : **Fait**

Gestion des bonus et malus :

- Ramassage et utilisation des bonus : **Fait**

Déplacement des caisses :

- Caisses déplaçables selon les possibilités du jeu : **Fait**

Gestion des bombes :

- Pose d'une bombe avec espace : **Fait**
- Délai de 4 secondes avant explosion avec changement de sprite : **Fait**
- Décors stoppent la propagation de l'explosion : **Fait**
- Ne peut détruire qu'une seule caisse dans une direction : **Fait**
- Endommager le joueur au contact de l'explosion : **Fait**
- Disparition des bonus/malus par explosion : **Fait**

*Les exceptions sont les clés et la princesse qui ne peuvent exploser sous peine de bloquer la progression.*

- Explosion des bombes en fonction du niveau : **Pas fait**
- L'explosion des bombes dépend du niveau où se trouve le joueur.*
- Persistance des objets détruits par les bombes : **Fait**

Gestion des vies :

- Temps d'invulnérabilité après dégâts : **Fait**

Gestion des monstres :

- Déplacements aléatoires : **Fait**
- Plusieurs monstres : **Fait**
- Ne peut marcher sur les portes/prendre les bonus/déplacer les caisses : **Fait**

Fin de partie :

- [ESCAPE] permet de sortir du jeu à tout moment : **Fait**

Pour aller plus loin :

- Augmentation de la vitesse de déplacement : **Fait**
- Assez léger, difficile à voir avec les trois niveaux de test*
- Augmentation de vie des ennemis : **Fait**
- Path-finding vers le joueur : **Pas fait**