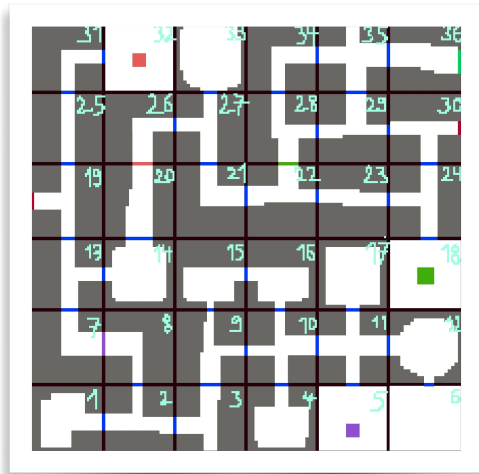


Informations sur le développement du jeu:

(à lire après avoir testé sinon certains pièges seront dévoilés)



- Le jeu est une grille de 36 salles réparties sur 6 étages (cf carte), chaque salle est différente d'une autre, elles sont indexées. Les Fake portes font revenir le joueur à la salle de départ.

- Le nom de variables pot_3 / pot_14 / pot_nb correspondent aux potions de soin : la 3 se situe dans la salle 6 (de base dans la 3 mais il fallait changer toutes les valeurs => pas pratique), la 14 dans la salle 14 et nb au nombre de potions que le joueur possède.

-Le player et l'ennemi ont la même base: la classe entité, qui est la classe mère de ces entités. Elles ont donc en commun les collisions et les mouvements.

- Une fois les ennemis transformés en pièces, il est possible qu'un bug apparaisse, et que la pièce reste au sol alors que le joueur l'a récupérée : le compteur est mis à jour il n'y a pas de problème là dessus.