

PROJET BOMBEIRB

Codage des cartes

Les 4 bits de poids forts (b7 - b4) représentent le type de la cellule avec le codage suivant :

- **0** : Vide
- **1** : Décor (arbres et pierres)
- **2** : Caisse
- **3** : Porte
- **4** : Clé
- **5** : Bonus / Malus
- **6** : Monstre
- **7** : Bombe
- **8** : Explosion
- **9** : Porte Close

Les 4 bits de poids faibles (b3 - b0) codent le sous-type de la cellule ou des informations complémentaires.

Caisse

Les bits b3 - b0 codent ce qui se trouve dans la caisse avec le codage suivant

- **0** : Vide
- **1** : Diminue la puissance des bombes
- **2** : Augmente la puissance des bombes
- **3** : Diminue le nombre de bombes
- **4** : Augmente le nombre de bombes
- **5** : Monstre
- **6** : Vie supplémentaire
- **7** : Clé

Portes

Le bit b0 codent si la porte monte (=0) ou descend (=1) d'un étage.

Gestion des cartes

- La première ligne comporte la taille de la carte
- Les autres expriment chaque ligne de la carte

Chargement des cartes

- La première ligne indique le nombre de cartes
- La seconde le numéro de la carte et la position de joueur
- La dernière comporte les autres infos du joueur

Gestion des bombes

- Fonctionnalités demandés + explosion en chaîne

Gestion des monstres

- Pas de variation de vitesse de déplacement (car soit trop lent au début soit trop rapide à la fin)

Pause

- Pas de pause

Sauvegarde / Chargement partie

- On sauvegarde la partie avec [s], tout est sauvegardé et peut être relancé depuis le menu.