

Lahjouji Abderrahman  
Waddiz Amina

## Rapport Projet Bomberman PG110

### Gestion des Collisions :

RAS

### Bonus, Malus :

Les bonus bomb+ et bomb- augmentent ou diminuent le nombres de bombes que le joueur peut poser en même temps.

### Bombes :

Le joueur peut pousser les bombes.

On a constaté que le joueur aura toujours besoin des bombes ainsi on ne lui a pas mis une limite du nombre de bombes à pouvoir déposer durant le jeu mais on lui limite le nombre de bombes qu'il peut déposer en même temps à 3.

L'explosion d'une bombe détruit plusieurs cases adjacentes.

### Gestion des vies :

Il s'est avéré que c'est un peu difficile pour le joueur de n'avoir que 2 vies ainsi dans notre jeu il dispose de 5 vies.

### Paneau d'informations :

On est pas arrivée à afficher le numero du niveau ou de la map car on n'a plus de place sur le panneau.

### Fichiers carte chargement :

RAS

### Pause :

RAS

Sauvegarde/ Chargement des parties :

RAS

Codage des cellules :

Problème avec le codage de la cellule goal (2 types flag et bomberwoman) ce qui ne permet pas au joueur de passer au niveau suivant.