Classes:

A fazer: mapa, sprites

Funcionalidades do jogo: Speed de 0.8 a 2.5, altera tempos e velocidades;

Explosões de bombas, caixotes e bónus

Ao passar de nível ativa-o no menu de níveis, escolha de niveis

Pausa

Caixotes e bónus : ciclo k atribui string com o nome do bónus ao caixote; ao ser eliminado o caixote faz add de um bónus

Numero de bónus, proporcional ao numero de jogadores

Criar função que lê mapas consoante o nível

Alterar update do play screen, e criar uma classe para gerir os controlos

Bomber b2body turn when up -> right… **CHECK**

B2bodys das rochas e resto, maiores que 50, 50 **CHECK**

Meter shape do bomber a rodea lo -> Circulo 😃 **CHECK**

Bomber com velocidade, não com impulsos. AO clicar em direita, setPos(GAME\_SPEED)

Talvez tirar as diagonais do movimento **CHECK**

Criar bombas **CHECK**

INteractiveTileObject meter um tileset, para usar com os barris… **CHECK**

Qd bomba acaba explosão, colocar tiles com VERDE **CHECK**

Criar contact listener; retirar bombas qd acabam CHECK

Bombas dynamic

Contact listener, end contact mete isSensor a false (tem de ser true no inicio)

Hud

Bonus