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

Guardar códigos num binário e ler

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…

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

Meter shape do bomber a rodea lo

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

Talvez tirar as diagonais do movimento **CHECK**

Criar bombas

INteractiveTileObject meter um tileset, para usar com os barris…

Qd bomba acaba explosão, colocar tiles com VERDE

Criar contact listener; retirar bombas qd acabam