* BITMAP Sébastien/Steeve
  + Enlevé le include problématique dans Bitmap.h
  + Remplacé XCHAR \* par string \*
  + Modification du load dans Bitmap.cpp pour qu'il load en SDL
  + ***L'image est mise dans un SDL\_Surface (image) qui peut être obtenu avec la fonction getImage();***
* WAVE Steeve
  + Même principe que BITMAP
* VIDEOMEMORY Sébastien - A continué
  + Tous mis en commentaire, on en a pas besoin
  + à remplacé par des SDL\_Surface