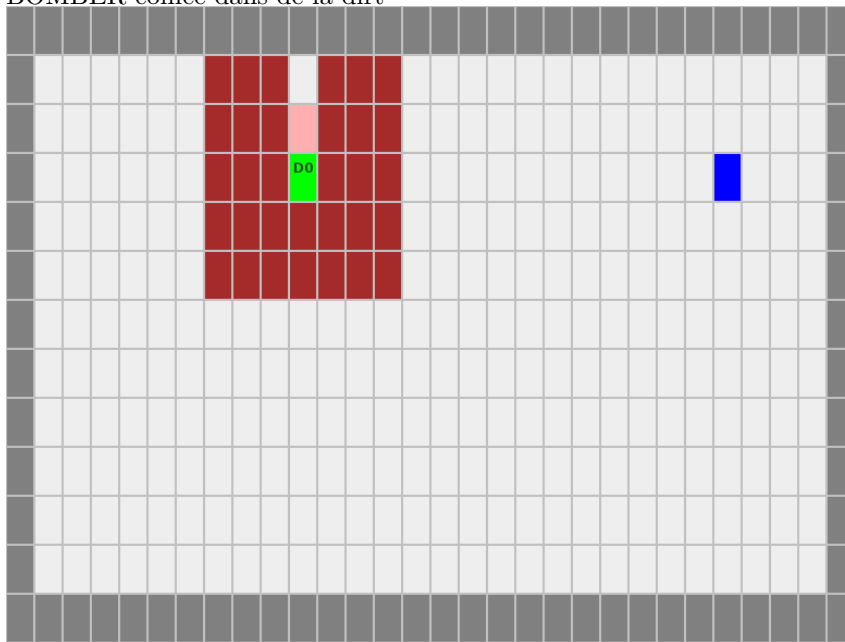


Exemples

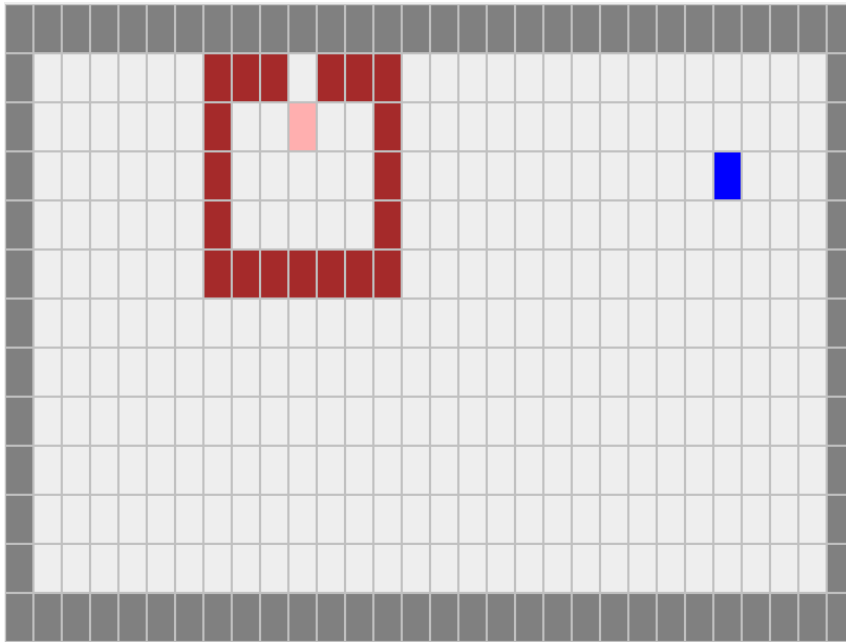
BOMBER

`__BOMBER__` : Après 5 Tours, il détruira les 14 cases les plus proches si elles sont en DIRT.
Le but est de vérifier qu'il détruit bien les cases DIRT autour de lui
sans détruire celle de métal, on vérifiera aussi que le Lemmings est
bien mort après son "explosion".

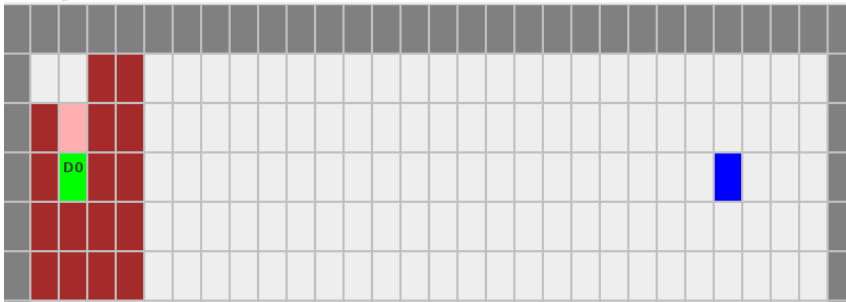
- BOMBER coincé dans de la dirt



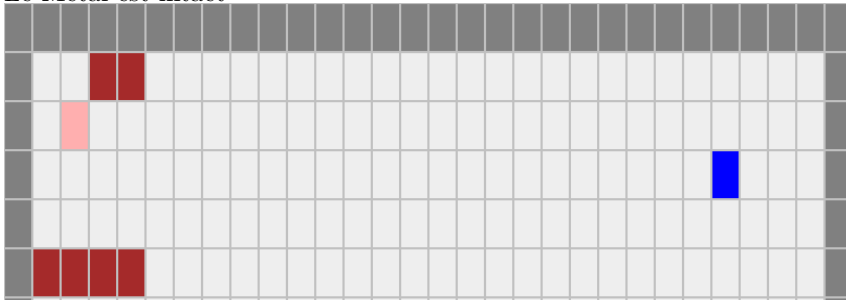
- BOMBER après avoir explosé, on voit bien les cases DIRT qui on été détruites



- En reprenant le même schéma mais avec du metal pour vérifier qu'elles ne sont pas détruites



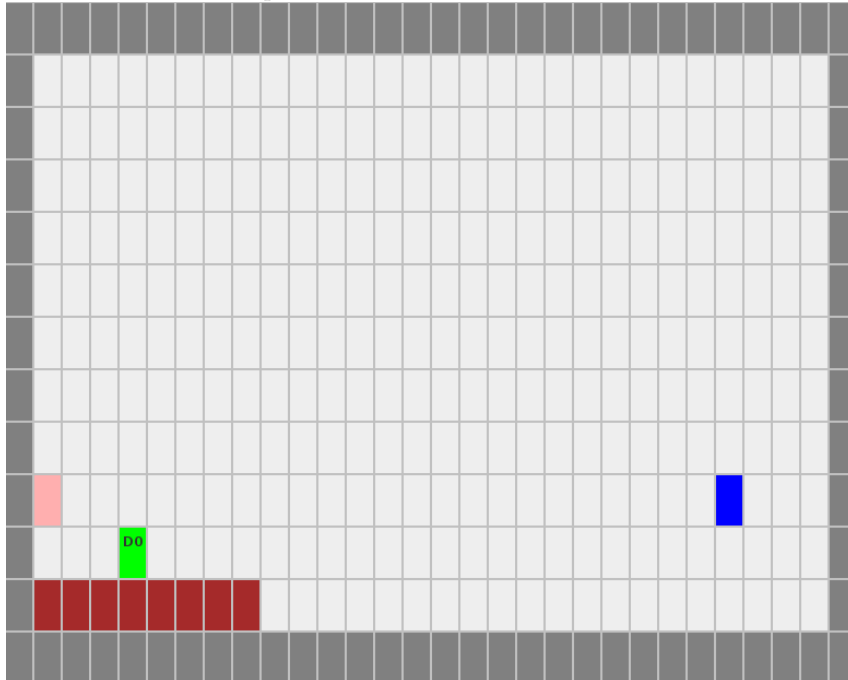
- Le Metal est intact



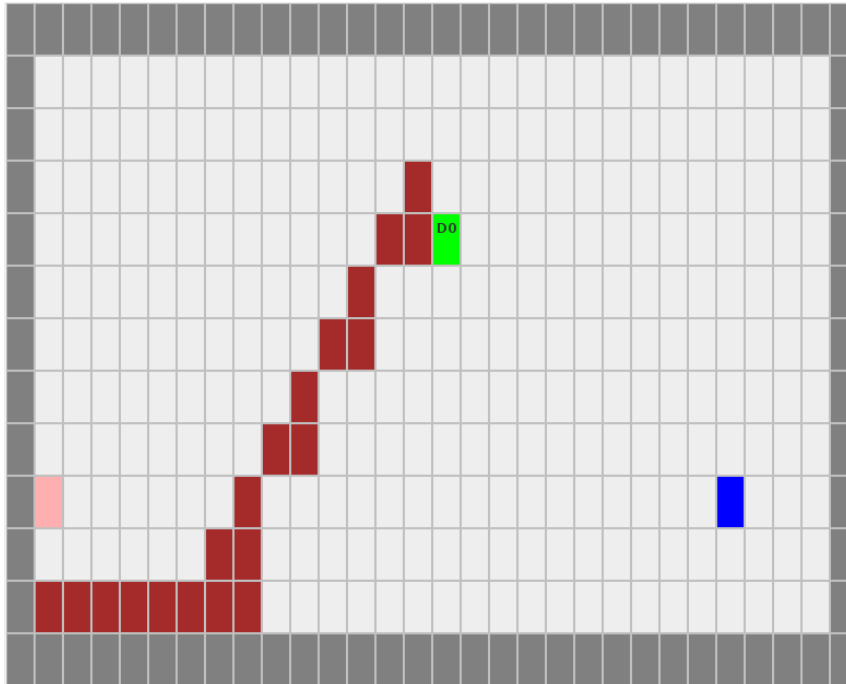
BUILDER

`__BUILDER__` : Il se met en attente puis commence à construire un escalier, 4 fois ou jusqu'à ce qu'il soit bloqué.

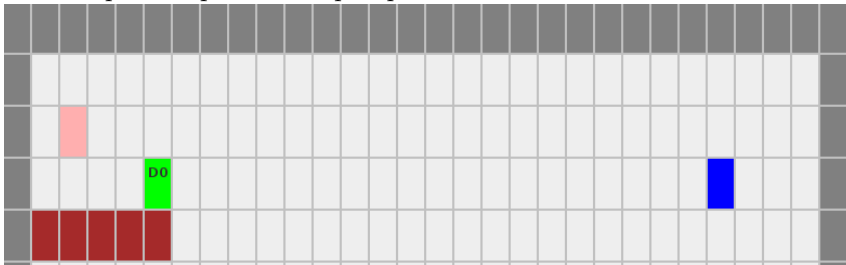
- BUILDER en attente pour construire



- Après avoir fait sa construction, on le voit bien reprendre son rôle normal et tomber



- Avec un plafond pour le bloquer pour voir s'il s'arrête correctement



- Le BUILDER est bien bloqué, il rebrousse chemin et ne continue pas de construire

