Notre code fonctionne généralement bien. On a utilisé un timer pour dérouler le background image, car on n’avait pas trouvé d’autre solution. À chaque fois qu’un astéroïde est attaqué par l’avion, les pixels de l’image deviennent plus petits. Lorsque l’astéroïde est trop proche du bord et il se fait attaquer un des astéroïdes n’entre pas dans l’écran du jeu, car il va de l’autre direction. Les collectes de minerais sont comptées avec un pourcentage. Lorsque la collecte dépasse le 100%, il perd une vie et la collecte réinitialise à zéro. Lorsque d’une collision avec un astéroïde de taille plus grande, il perd une vie et la collecte se réinitialise aussi. Toutes les indications de vie, de collecte et d’envoie sont indiqué dans le coin haut gauche. À la fin du jeu, lorsqu’on perd trois vies, il faut appuyer sur Entré pour recommencer la partie. On a essayé d’être le plus clair dans notre code, mais on a manqué de temps pour nettoyer plus, donc certain bout peut être un peu plus mélangeant. On a fait une liste pour les astéroïdes et une liste pour les bullets et après on les a ajoutés dans la liste de bougeable. On n’avait pas eu assez de temps pour refaire nos listes, donc on a fait une liste ajoute dans une autre.