

Rapport Bombeirb PG110

Lamiaie EL AMRI

1 Gestion des déplacements

- déplacement dans la carte : on vérifie dans la fonction *map_is_inside* du fichier *map.c* que les coordonnées sont bien dans la carte.

- déplacement des caisses : la gestion du déplacement des caisses se fait dans la fonction *player_move_aux* dans le fichier *player.c*. En fonction des cases sur lesquelles se situe le joueur.

2 Gestion des bombes

Pour gérer les bombes, un fichier supplémentaire nommé *bomb.c* permet d'initialiser et de créer les bombes avec les fonctions *bomb_init* et *bomb_create*, de mettre à jour le timer de la bombe avec *bomb_update*, et d'afficher les différentes étapes de l'explosion avec *bomb_display*.

3 Gestion des bonus et des malus

Pour gérer les bonus, on commence tout d'abord par les ajouter au fichier *map.h* pour ensuite pouvoir les afficher dans le fichier *sprite*. Un fichier commencé permet de gérer les effets des bonus avec différentes fonctions permettant d'incrémenter ou de décrémenter.