

Rapport personnel de la troisième itération du projet long Bomberman

Laaouina Chouaib

Dans cette troisième phase du projet, moi et Mohammed Lotfi étai^{ent} en charge des sprites du jeu qui restaient encore. On a adapté notre programme pour fonctionner en utilisant des sprites de 36 pixels et puis on a implémenté les sprites de la bombe et des ennemies. En essayant de configurer les bord du jeu, j'ai eu plusieurs bugs qui ralentissaient le jeu, mais Lotfi a trouvé une solution efficace pour les résoudre.