

Engenharia de Controle e Automação



U · p · e · c · m · a · n ·



Alunos: André Luiz, Thiago César e Vinícius Antônio.

Professor: Ruben Carlo Benante



Código

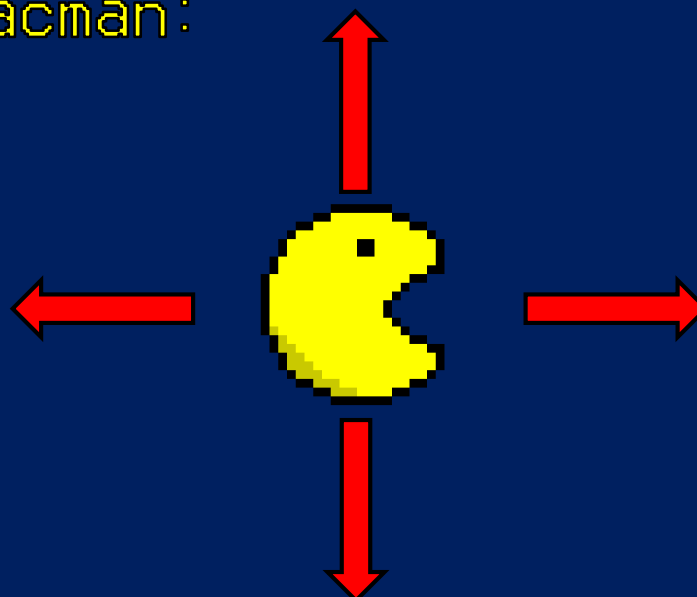
- Como mover o Pacman?

```
418 t_pacman movimentacaoPac(t_game g, t_direction pacdirec)
```

- A utilização de acumuladores;

```
420     int aumentaX = 0, aumentaY = 0;
```

- As direções do Pacman:



Código

- Pontuação do jogo:

```
175 t_game pontuacao(t_game g)
```

- '.' : 10 pontos;
- 'o' : 50 pontos;
- morte dos fantasmas: 750 pontos;



- A movimentação dos fantasmas:

```
539 t_game moveGhost(t_game g)
```

- Os modos dos fantasmas:
 - Scatter;
 - Chase;
 - Affraid;

- Cálculo da distância e a casa alvo:

```
746 t_game calcAlvo(t_game g, int i) /* Calculo da melhor rota possivel para os fantasmas */
```



- Relógio do jogo:

```
507 t_game tempoModos(t_game g, clock_t start_t, int scry, int scrx)
```

- Alteração dos modos dos fantasmas;



- Os fantasmas:



Blinky



"O corajoso"

"O perseguidor"



Pinky



Inky



"O estrategista"

"O medroso"



Clyde



Código

- Projetos futuros:
 - Inserção de níveis ao jogo;
 - Diferentes mapas;
 - Menu;

```
PACMAN!!

Voce esta pronto? (s/n)

Pontuacao: 0
#####
#.....#
#o###.###.###.###o#
#.....#
#...#.....#
#.....#
#####
#...B...#
#...-####
####.#P#####
...#I...
####.#C#####
#.....#
#.....#
####.#.....#
#.....#
#o###.###.###.###o#
#...@...#
###.###.###.###
#.....#
#####
#####
Modo dos Fantasmas: 1
Vidas: 3

Pontos Comidos: 0

Mapa do jogo: Use o Keypad para se mover
```



Obrigado
pela atenção!



Recife
2019.1

