## Documentatie

## team-9

**Algemeen**

|  |  |
| --- | --- |
| **KLASSE** | **FUNCTIE** |
| 1.AStar | Implementeert het A-ster algoritme |
| 2.Candy | Representeert de candy-objecten |
| 3.Character | Abstracte klasse waarvan Pacman en Ghost afgeleid zijn |
| 4.Coordinate | Implementeert het coordinatenstelsel |
| 5.Direction | Vastleggen van bewegingsrichtingen |
| 6.Game | Opstart en event handling van het spel, uitgevoerd in een oneindige lus |
| 7.Gate | Implementeert de randen van het spel waar Pacman door kan lopen (en langs de andere kant weer uitkomt) |
| 8.Ghost | Implementatie van de 4 spoken |
| 9.Map | Houdt alle gegevens van de map bij (candies, muren, …) |
| 10.Pacman | Implementeert Pacman en de interactie met de gebruikersinput |

### 6.Game

* \_\_init\_\_

Initialisatie van het spel, hierbij worden volgende objecten aangemaakt:

* Map
* Candies
* Pacman
* Ghosts
* Gamemode\_handler

Via deze methode wordt overgeschakeld tussen de verschillende gamemodes

* Gamemode1

Afbeelden startscherm en hiscores, checken of de gebruiker het spel start of toch het scherm sluit.

* Gamemode2

Tekent de in \_\_init\_\_ geinitialiseerde map en candy. Speelt daarnaast ook een intromuziekje.

* Gamemode3

Het spel zelf, pacman en ghost’s bewegen met behulp van de move() methode. Daarnaast wordt op gebruikersinput gepollt via:

* check\_move\_events() : om te reageren op input van de pijltjestoetsen of de pauzeknop
* check\_quit\_events() : om te reageren op het sluiten van het scherm
* Gamemode4

Tekent het game-over scherm, pollt opnieuw naar gebruikersinput:

* QUIT wanneer het scherm via het kruisje gesloten wordt.
* Start opnieuw het startscherm op als op X gedrukt wordt.