



# Manual de Utilização

Pac-Man

Viçosa – 2018

---

## ÍNDICE

Instruções -----	Página 02
Características Adicionais -----	Página 03
Métodos de Movimentação -----	Página 05
Grupos -----	Página 06

## INSTRUÇÕES

1. Ao executar o jogo, apertar **ESPAÇO** para inicializar.
2. Utilize as **SETAS DIRECIONAIS** para mover com o Pac-Man.
3. Para pausar aperte a tecla **P**, o mesmo para despausar.
4. Caso queira sair do jogo pressione **ESC**. Em seguida **S** ou **N** para sair ou continuar, respectivamente.

## CARACTERÍSTICAS ADICIONAIS

1. Tela Inicial com Animação:



2. Música de fundo na tela e durante o jogo;
3. Fantasmas Customizados:



4. Pac-Man se movimentando à 20 FPS, com fluidez;
5. Pílula Especial para Comer o Fantasma:



Pílula Normal



Pílula Especial

6. Sistema de Pontuação (score):

PONTOS: 114

7. Possibilidade de Pause;

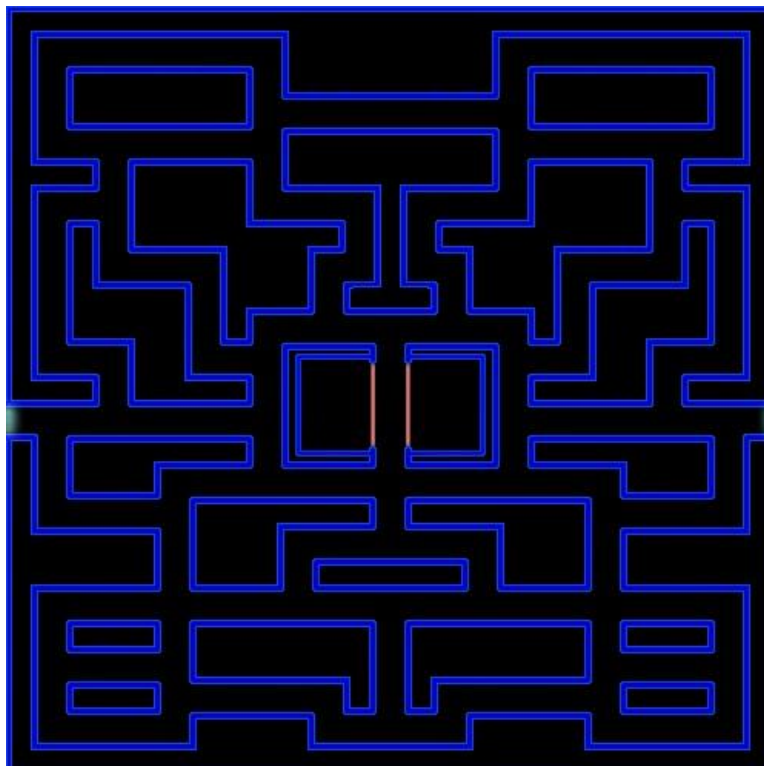
8. Fruta que dá mais pontuação:



9. Vidas Adicionais:

VIDAS: 3x

10. Mapa Diferenciado com Túnel:



## MÉTODOS DE MOVIMENTAÇÃO

**FANTASMA RANDOMICO:** Ele só caminha onde há espaços, onde a matriz é representada por '0'. Ao encontrar uma parede ('1') ele usa um **rand** para escolher para onde ir, sendo possível apenas onde não há outras paredes. Para os fantasmas não ficarem apenas em um lado do mapa ao passar por uma encruzilhada um **rand** também é calculado para escolher se continua ou sobe/desce.

**FANTASMA PERSEGUIDOR:** Ele compara se as colunas e linhas são diferentes às do Pac-Man, caso seja, ele tenta chegar na mesma coluna ou linha. No caso da coluna ser igual o fantasma segue pela linha, agora no caso da linha ser igual, o fantasma segue pela coluna.

## **GRUPO**

**Levi:** Adicionou as fontes, colocando o score e as vidas e a música.

**Tiago:** Fez a movimentação dos fantasmas e o túnel.

**Kleuber:** Fez a movimentação do Pac-Man, adicionou pontos, cereja e tela inicial.

**André:** Arte e design. Desenhou os fantasmas, o mapa, a cereja e os pontos.