

Clase UML

Alfre Goga | June 6, 2022

pacman
<pre>typedef struct Pacman{} typedef struct Ghost{} + void delay(int milliseconds): + void gotoxy(int x, int y): + void timer(int tStart, int tEnd): + int difTimer(int tStart, int tEnd):return int, int + void animatedMenu(): + void inf(): + void screenPoint(): + char screenFinal(int* score):return char + void start(Pacman* pm, Ghost* ghost, Ghost* ghost2, Ghost* ghost3, Ghost* ghost4, int mapa[][30], int mapaO[][30]): + void copyMapa(int mapaO[][30], int mapa[][30]): + void mapaDraw(int mapa[][30]): + void printMapa(int map[][30],int i,int j): + void printPac(int Nx, int Ny, int Ox, int Oy, char charc, int mapa[][30], int a): + void auxPrintPac(int Ox, int Oy, int mapa[][30], char perso): + void pause(char key): + void setSpeed(char key, int* speed): + void checkStatus(Pacman* pm, Ghost* ghost, int* qtd_comeu, int* score): + void checkWin(int mapa[][30], Pacman *pm): + void points(int *score,int mapa[][30], Pacman* pm): + int verMovX(char** key,char** keepMove,int x, int y,int mapa[][30]):return int + int verMovY(char** key,char** keepMove, int y, int x,int mapa[][30]):return int + void movPac(Pacman* pm, char* key, char* keepMove, int mapa[][30]): + int calculadist(int PMx, int PMy, int GHx, int GHy):return int + void movGhost(Ghost* ghost, Pacman* pacman, int mapa[][30]): + void movGhost2(Ghost* ghost, Pacman* pacman, int mapa[][30]): + void randomMov(Ghost** ghost, int mapa[][30]): + void follPac(Ghost** ghost, Pacman** pacman, int mapa[][30]): + void goPac(Ghost** ghost, Pacman** pacman, int mapa[][30]): + void teleport(Pacman **pm): + void teleportGhost(Ghost*** ghost): + int main(int argc, char** argv):return int</pre>

Diagrama de Flujo PacMan Game

Alfre Goga | June 6, 2022

