

Relazione Progetto di Programmazione ad Oggetti

Progetto d'esame:

Progettare ed implementare una versione semplificata del classico gioco Pac-man.

Nel progetto sono presenti diversi package:

- `pacman_actor`: all'interno di questo sono presenti diverse classi:
 - classe "Apple": ogni blocco che dovrà essere mangiato da Pac-man al fine di completare il livello;
 - classe "Enemy": ogni nemico che inseguirà Pac-man;
 - classe "Level": livello nel quale si sta giocando;
 - classe "Player": personaggio di Pac-man gestito dall'utente;
 - classe "Powerball": ogni blocco che verrà usato come bonus;
 - classe "Texture": utilizzata per la gestione delle immagini;
 - classe "Tile": ogni blocco che andrà a formare i muri del livello.
- `pacman_interface`: all'interno di questo sono presenti due classi:
 - classe "Game": si occupa della gestione dei diversi oggetti, immagini e dati ed elaborazione e gestione di tutto il necessario per l'esecuzione;
 - classe "Controller": gestione delle interazioni con l'utente.
- `pacman_main`: package contenente la classe "MainClass" per l'esecuzione dell'applicazione;
- `pacman_test`: package contenente le classi di test;
- `play_music`: contiene la classe "Sound" la quale gestisce i suoni presenti nel gioco.

Altre raccolte di dati importanti:

- `gif`:
in questo sono contenuti diversi file .png che vengono utilizzati per la creazione dell'animazione di vittoria;
- `music`:
in questo sono contenuti diversi file audio .wav che vengono utilizzati durante l'esecuzione del gioco, ognuno in relazione ad un determinato momento;
- `resources`:
in questo sono contenuti diversi file .png che vengono utilizzati nell'applicazione, dalle mappe dei livelli a qualsiasi altra immagine presente (salvo quelle della schermata di vittoria).

Nella cartella doc è presente il Javadoc come richiesto dal tema d'esame.