

Projekt Java - Gra Pac-Man

Nazwa kursu	
Platformy Programistyczne .NET i Java	
Autorzy (Grupa 15)	Data
Dominik Koperkiewicz 254023	22.04.2022
Krzysztof Jodłowiec 252846	
Prowadząca	Godzina
Mgr inż. Aneta Górniak	Pt 18:55

Cel projektu

Implementacja prostej gry typu Pac-Man (z pominięciem kulek z power-upem) z tabelą najlepszych wyników zapisanych w pliku .txt

Działanie gry

Po uruchomieniu aplikacji gra włącza się automatycznie. Pomijając power-upy i uproszczony wygląd mapy działanie gry jest zgodne z założeniami. Kierunki wybiera się strzałkami, a wciśnięcie klawisza 'R' na klawiaturze restartuje grę.

Po wykorzystaniu wszystkich żyć aplikacja prosi nas o podanie swojego imienia. Jeśli zdobyto większą ilość punktów niż zapisane w pliku z najlepszymi wynikami nasze imię wyświetli się w dziesiątce najlepszych i wraz z wynikiem zostanie zapisane do pliku .txt.

