

	Centro Tecnológico Departamento de Informática	
Disciplina: Programação I		Código: INF15927
Trabalho Prático	Prof. Dr. Thiago Oliveira dos Santos	

Modificações no Trabalho

Conforme já descrito na especificação do trabalho e mencionado em sala, a aula de hoje será utilizada para acertar possíveis problemas que possam surgir com os testes nos casos ocultos que vocês receberam agora. Além disso, vocês terão que implementar duas funcionalidades extras como parte da nota do trabalho e terão a possibilidade de implementar uma terceira como ponto extra. Todas elas estão descritas abaixo:

Extra 01 - Comida Especial (1 ponto): Você deve modificar seu trabalho para que ele passe a aceitar mapas que possuem o caractere '%'. Esse caractere é o de uma comida que dá cinco pontos ao invés do 1 ponto da comida comum. Essa comida não aparece no arquivo de resumo quando é comida e não é necessário que se coma toda a comida especial para o jogo acabar (ou seja, pode sobrar comida especial no final do jogo).

Extra 02 - Pacman alternativo (1 ponto): Você deve modificar seu trabalho para que ele passe a aceitar mapas que possuem o caractere '!'. Esse caractere é o de uma comida que faz com que o caractere do pacman mude para '&' durante 15 movimentos e depois volte ao normal.

Extra 03 - Invencibilidade (1 ponto extra): Esse é um incremento em relação ao **pacman alternativo** descrito acima. Durante esses 15 movimentos o pacman não é afetado pelos fantasmas quando colide com eles. Durante esse tempo, se pacman e um fantasma estão em uma mesma posição, o *tile* do pacman tem prioridade na impressão. Qualquer colisão com fantasma durante esse tempo não deve ser registrada no arquivo de resumo.

OBS: O aluno deverá reenviar o programa corrigido na atividade "Correcao do Trabalho" do classroom com comentários explicando cada alteração feita. Cada comentário deverá ser iniciado com a tag "//CORRECAO:" para indicar o que foi alterado. Modificações sem as devidas explicações e tags poderão ser desconsideradas e não pontuadas.