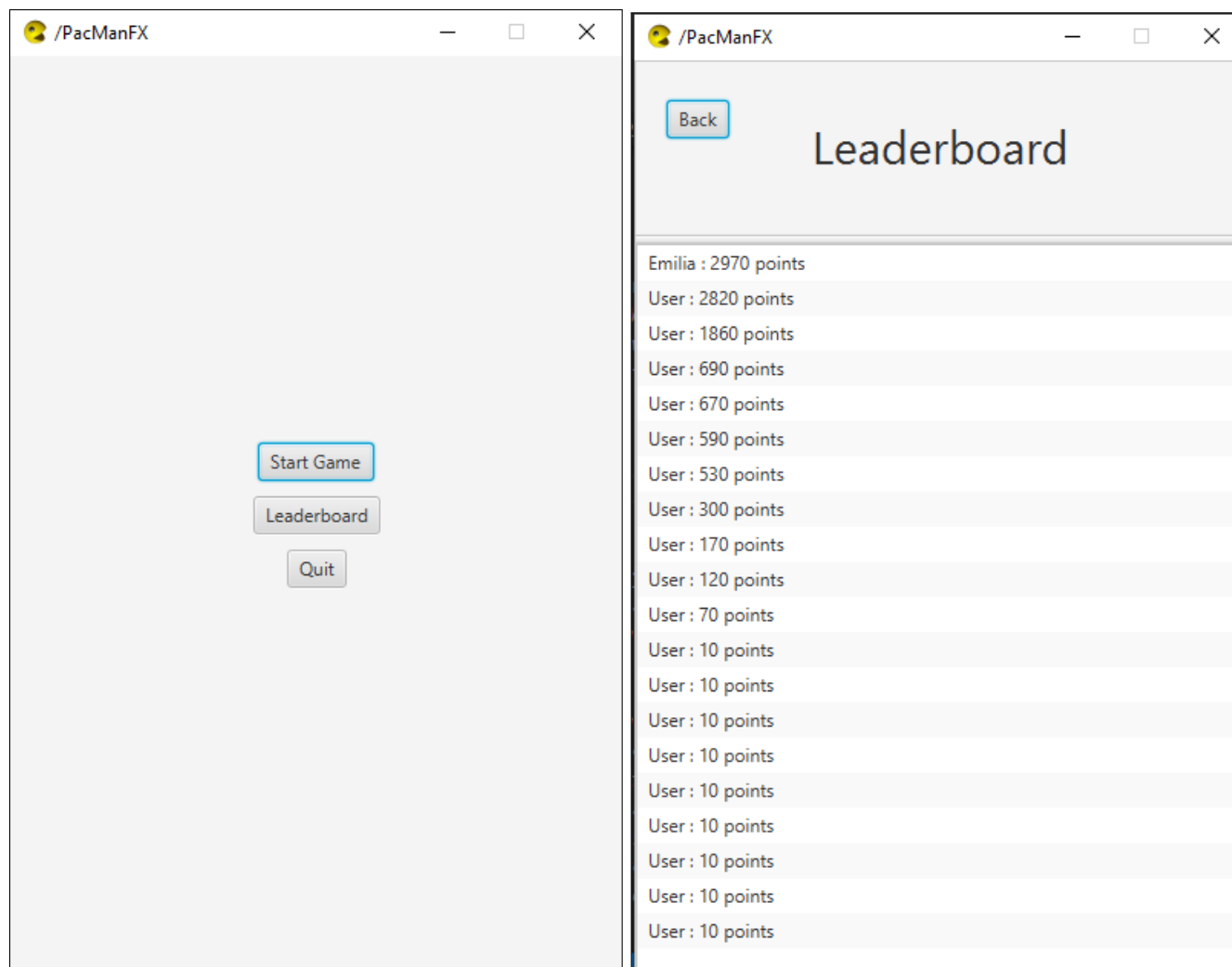

GRA PACMAN
Platformy programistyczne .Net i Java
MGR INŻ. ANETA GÓRNIAK
16 czerwca 2021

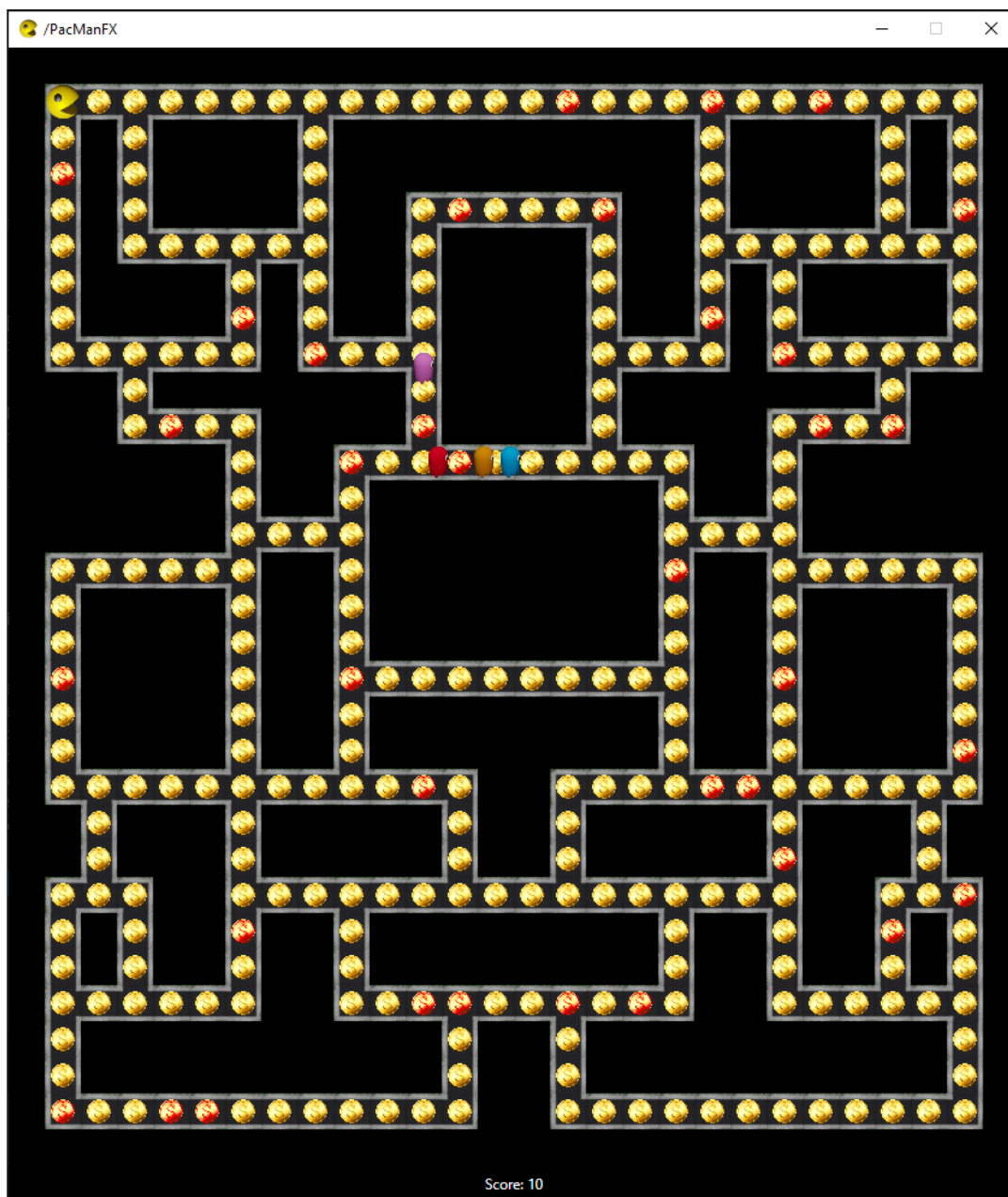
Autorzy:
EMILIA STARCZYK 249005
MICHAŁ KALETA 248976

1. Wygląd oraz funkcjonalności aplikacji



Rysunek 1: Ekran menu głównego oraz tablica wyników

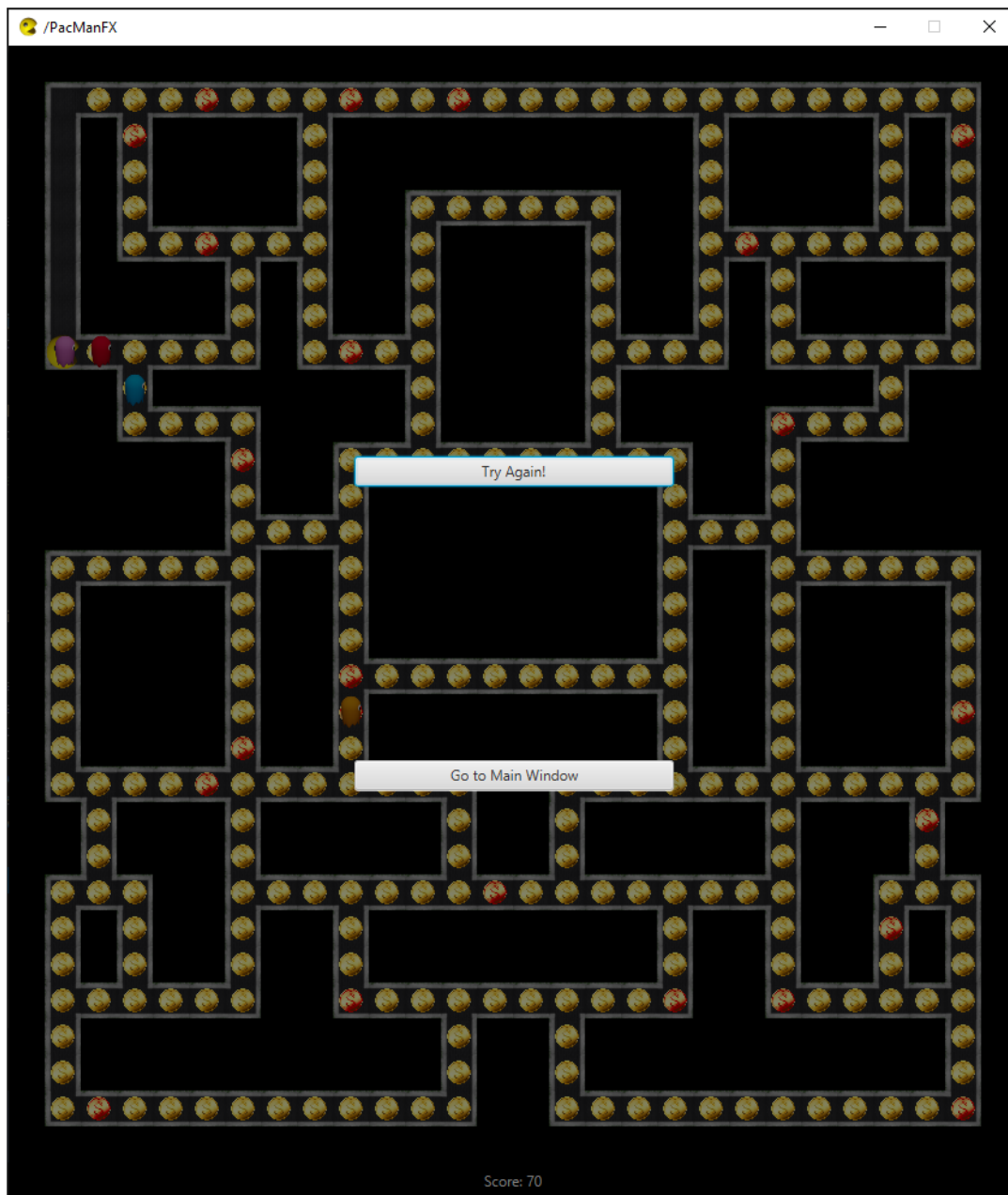
Główny ekran przedstawia listę dostępnych opcji do wykonania. Naciskając przycisk Start Game otwieramy planszę i rozpoczynamy grę PacMan. Naciskając przycisk Leaderboard otwieramy panel tablicy wyników ładowany z pliku. Możemy tutaj zobaczyć nazwę użytkownika oraz ilość punktów zdobytych przez niego. Będąc w panelu Leaderboard możemy powrócić do Menu głównego poprzez naciśnięcie przycisku Back w lewym górnym rogu. Naciskając przycisk Quit w Menu głównym wychodzimy z aplikacji.



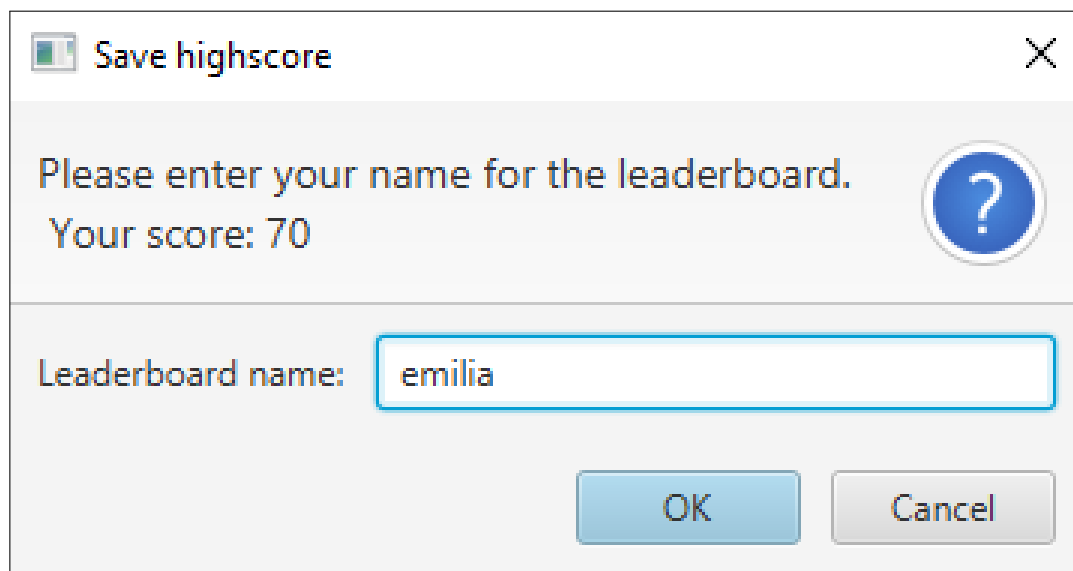
Rysunek 2: Ekran gry

Główny ekran gry jest zgodny z oryginalnymi zasadami PacMan. Plansza ma rozmiar 31 na 28 kratek, po których mogą poruszać się zarówno PacMan, jak i duchy. W grze istnieją 4 duchy, ścigające gracza. Każdy z nich ma swój własny tryb pościgu, wędrówki oraz powrotu do domu. Tryb wędrówki uruchamia się, gdy gracz zje specjalny pieniążek, oznaczony kolorem czerwonym. Wtedy może zjeść duchy, by te wróciły do pozycji startowej. Aktualny wynik gry wyświetlany jest w dolnej części ekranu. Plansza ładowana jest z pliku, w którym określone są ścieżki, jakie powinny znaleźć się w grze. Po dotknięciu ducha w trybie pościgu, gracz przegrywa grę i otrzymuje wybór, czy chce zapisać swój wynik w tabeli wyników. Można ją wyświetlić z poziomu głównego menu.

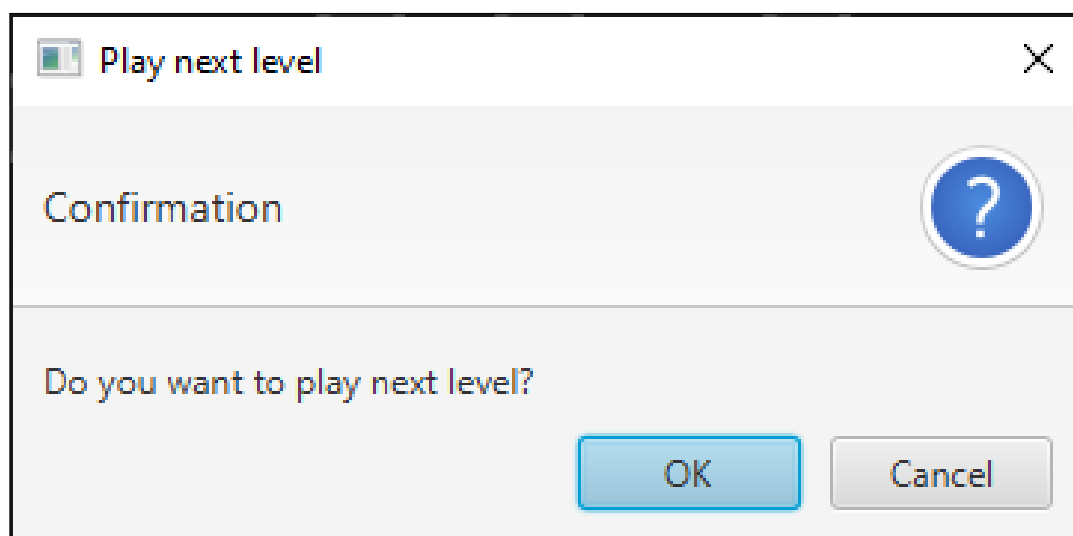
Gdy użytkownik zbierze wszystkie pieniążki na danej planszy wyświetlany jest dialog z gratulacjami, oraz możliwością przejścia do następnej planszy z zachowaniem wyniku.



Rysunek 3: Ekran wyświetlany po przegraniu gry



Rysunek 4: Dialog zapisywania do tablicy wyników



Rysunek 5: Dialog przejścia do następnego poziomu