## Classe: Packman

## Atributos:

\*spritesmovimentacao; //sprites usados na animação do pacman se movimentando;

\*spritesmorte; //sprites usados na animação do packman morrendo;

\*vidas::int; //Quantidade de vidas que o player tem;

\*score::int; //Pontos acumulados pelo player;

\*powerpellet::boolean; //Verifica se o pac-man esta utilizando uma power pellet:

\*velocidade::float =~ 5 blocos por secundo; //Velocidade do player;

## Metodos:

\*Movimetacao(); //Verifica os comandos dado pelo usuario para movimentar o pac-man, respeitando as paredes do mapa;

\*Pontuação(); //Modifica a pontuação sempre que pacman come pontinhos, frutas ou fantasmas;

Power(powerpellet); //Caso o player pegue uma power pellet, os fantasmas entram em modo frighten e não causarão dano ao pac-man lhe dando pontos caso os pegue;

\*Morte(); //Quando o pac-man é pego por um fantasma ele morre e perde uma vida, ao perder todas as vidas o jogo acaba;

\*Proximonivel(); // após comer todos os pontos, o jogo da uma curta tela de vitoria e passa para o proximo nivel;

