

# Tinypac

## META 2

Francisco José Valente Ferreira  
2019113494

Licenciatura em Engenharia Informática  
Ramo de Desenvolvimento de Aplicações  
Instituto Politécnico de Coimbra  
Instituto Superior de Engenharia de Coimbra

19 junho de 2023



---

---

---

## ÍNDICE

1	Implementação .....	4
1	Diagrama de ESTADOS .....	5

---

---

---

# 1 IMPLEMENTAÇÃO

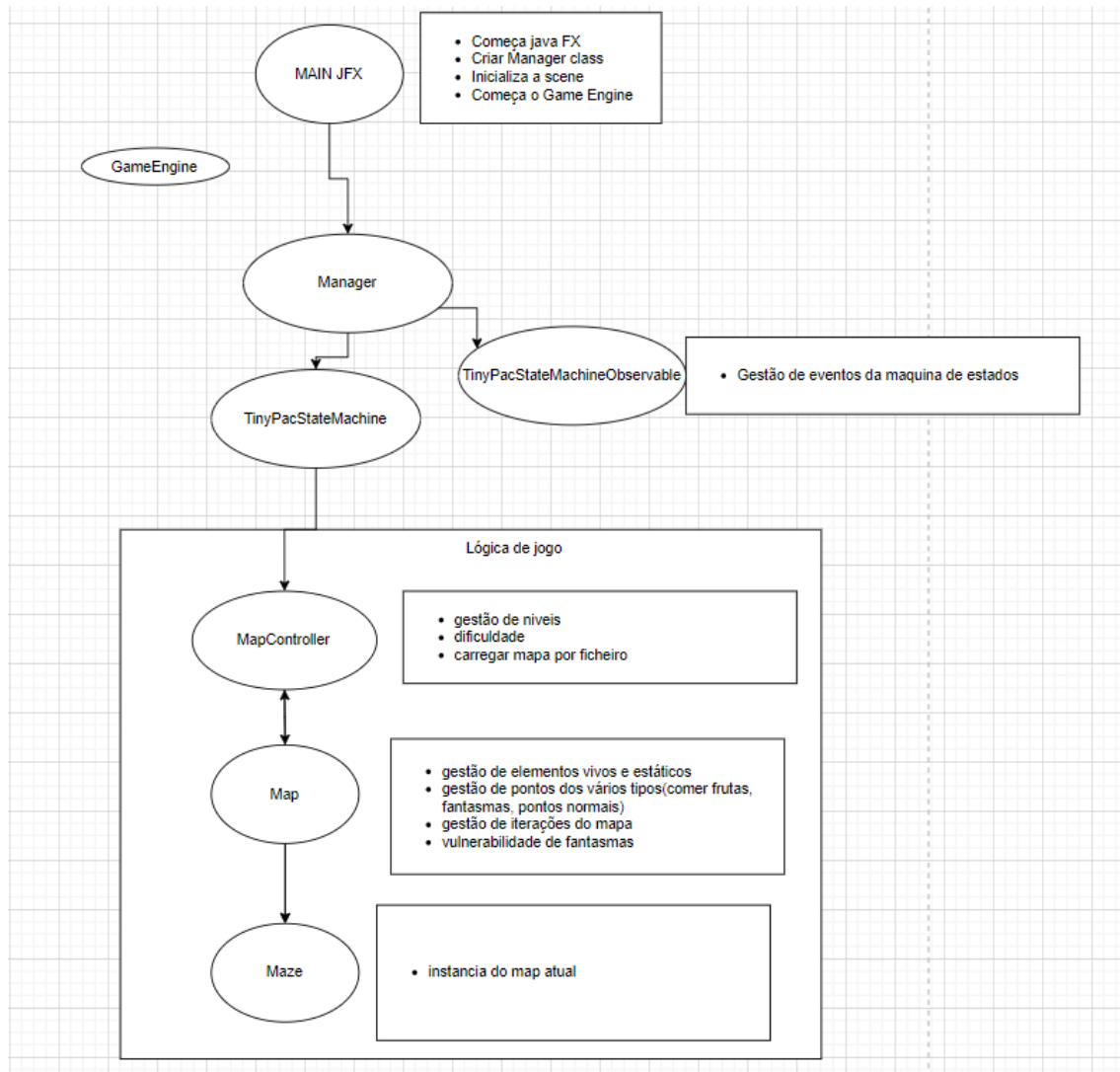
O projeto é constituído por uma classe chamada `TinyPacStateMachine` que controla a máquina de estados de apenas a parte do jogo, que por sua vez inicia uma instancia do `MapController` que será o controlo geral do jogo do pacman.

Agora para a segunda meta há também uma interface em javafx com a vista inicial onde se pode iniciar o jogo ou ver o top 5.

E após iniciar o jogo tem um stack pane que alterna entre os vários estados.

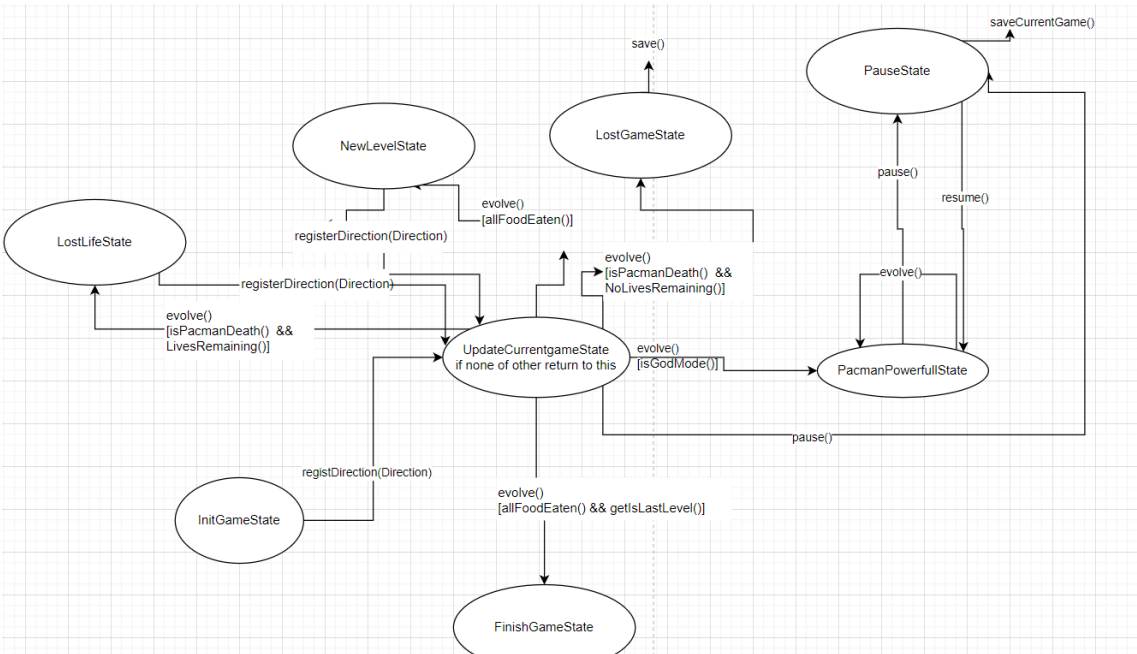
O `MapController` é usada para adicionar funcionalidade de leitura de ficheiros e alguma logica menos relacionada com o jogo do pacman e mais utilitária, e faz ligação com a `Map` que contem a principal funcionalidade e lógica do pacman.

# 1 DIAGRAMA DE CLASSES



## 2 DIAGRAMA DE ESTADOS

TinyPacStateMachine é a máquina de estados com o respetivo diagrama.



## 3 FUNCIONALIDADES

“Iniciar Jogo”	SIM
Toda a gestão de top 5. Consultar Top 5. Gravar.	SIM
Introdução logo isec, e descrição curso e aluno	SIM
Salvar jogo para iniciar mais tarde	SIM
Pop up de confirmação de Sair	SIM
Blinky Pinky Inky Clyde	SIM
Teletransporte wrap	SIM
Nascimento de Frutas	SIM



---

Possível comer fantasmas depois de comer bola poderosa e respetivo funcionamento de fantasmas	SIM
Gestão de vidas	SIM
Desgin com icons e fontes do estilo pacman	SIM
Sons adicionados para frutas, morrer, iniciar, matar fantasmas	SIM