

# Tinypac

## META 1

Francisco José Valente Ferreira  
2019113494

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

1 Maio de 2023



---

---

---

## ÍNDICE

1	Implementação .....	4
1	Diagrama de ESTADOS .....	6

---

---

---

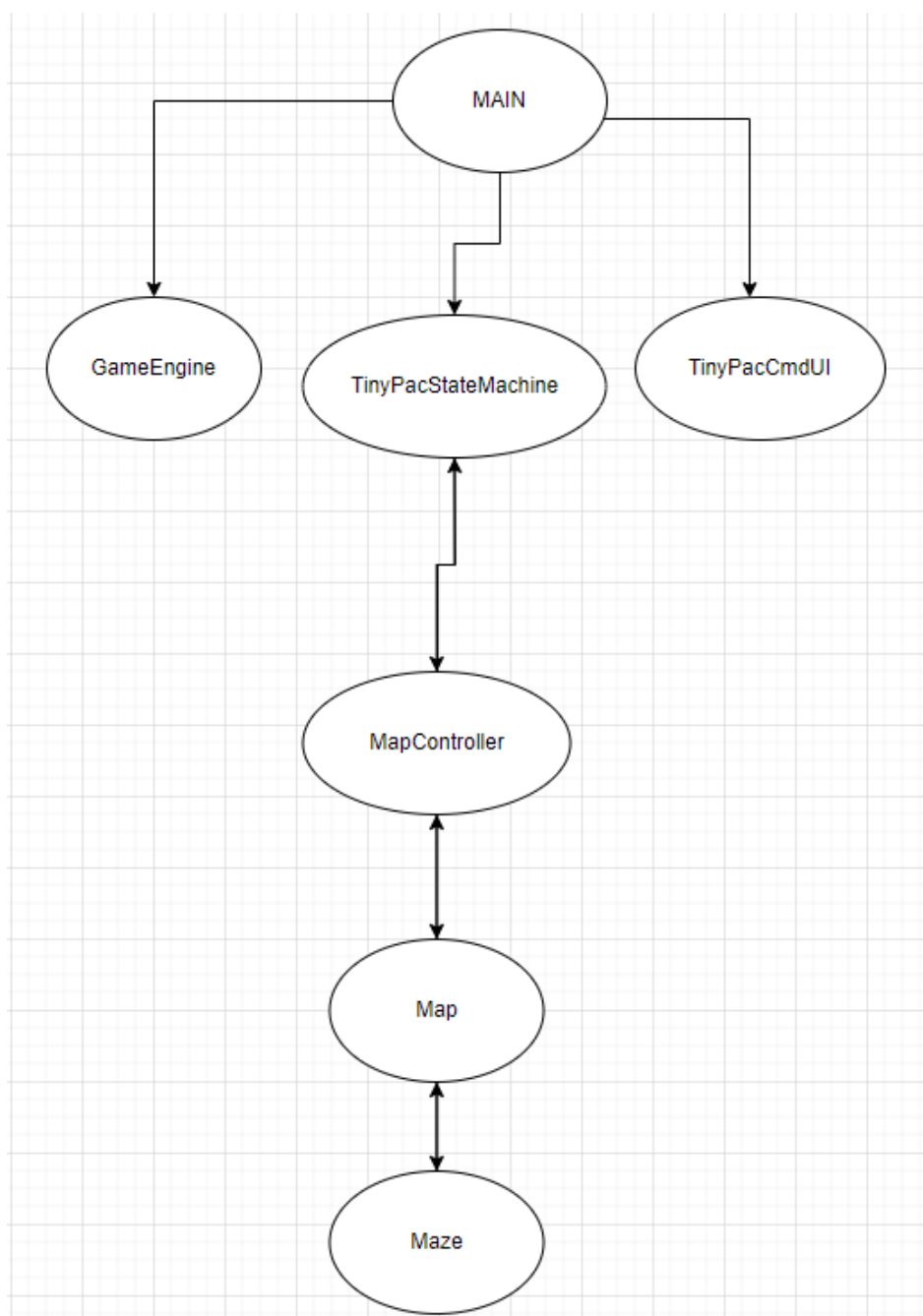
# 1 IMPLEMENTAÇÃO

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 primeira meta há também um instancia de UI em cmd que recebe a referencia da máquina de estados(`TinyPacStateMachine`).

No main é também inicializado o game engine com referencias para a máquina de estados e para a UI em cmd.

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 ESTADOS

TinyPacStateMachine é a máquina de estados com o respetivo diagrama.

