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](#_Toc133849518)

[1 Diagrama de ESTADOS 6](#_Toc133849519)

# Implementação

O projeto é constituído por uma classe chamada TinyPacStateMachine que controla a maquina 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.

Uma imagem com diagrama

Descrição gerada automaticamente

# Diagrama de estados

TinyPacStateMachine é a máquina de estados com o respetivo diagrama.

