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](#_Toc133849518)

[1 Diagrama de ESTADOS 6](#_Toc133849519)

# 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.

# 

# Diagrama de classes

Uma imagem com texto, diagrama, captura de ecrã, file

Descrição gerada automaticamente

# Diagrama de estados

TinyPacStateMachine é a máquina de estados com o respetivo diagrama.

Uma imagem com texto, diagrama, círculo, file

Descrição gerada automaticamente

# 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 |