情報システム実験演習１

組込みシステムプログラミング

自由プログラム仕様書

班番号：９班

メンバー：新塘玄樹、田中俊平

自由プログラム：パックマン

使い方マニュアル

初期状態で、全画面が黒く表示される。

「START」を押すとコースとパックマン（自分）、敵（お化け）、ドットが表示され、ゲームが始まる。

パックマンという丸いキャラクターを矢印キーで上下左右に動かす。

一度矢印キーを押すとその方向に進み続ける。

コース外を移動することはできない。

パックマンはコースにあるドットを収集し、ドット一つに100のスコアを獲得する。

敵（お化け）は4体表示されておりコースの固定の位置に配置されている。（動くことはできない）

敵に当たるか、ドットをすべて収集すればゲーム終了である。

終了時に最終スコアを表示する。

「B」ボタンを押すと初期状態に戻る。

例外：「矢印キー」「START」「B」以外のボタンを押しても、なにも変化しない。