Pacman Javascript

# Napravio je Astahov Georgij, SI 34-22

Ciljevima ovog projekata su bili: prvo da se naučim osnovnim principima javascript’a, i drugo da unapredim svoje znanje jezika.

Pacman je kompletno urađen pomoću HTML5 i JavaScript’a,

Bili su urađeni: kretanje player’a, „AI“ neprijatelja, kreiranje mape, power up sistem.

Igra može da se završi uz dva uslova: ako „player“ se sudari sa neprijateljima (poraz), ako „player“ će da prikupi sve palete (pobeda). Da bi ponoviti igru treba refrešiti stranu.