

# Game Objects Description

Guilherme Y. H. Piorno

Mauricio Pollis Davis

- Objeto: Blinky

Blinky é o personagem principal do jogo. O jogador controla Blinky, que pode se mover através do labirinto. Seu objetivo é derrotar Pacman e fugir da nave. Blinky pode usar poderes para derrotar Pacman ou para atrapalhá-lo.

Aparência: 

Atributos: Blinky poderá ter um quantidade de vidas, velocidade e estados, como o de vulnerável e de power ups temporários.

Estados: Vulnerável ou não vulnerável.

- Objeto: Paredes

As paredes restringem o movimento de Blinky pelo labirinto. São estáticas e não sofrem nenhum tipo de controle por parte do jogador

Aparência: 

- Objeto: Pacman

Pacman é o inimigo de Blinky, e seu objetivo é capturá-lo. Pacman se move pelo labirinto controlado por inteligência artificial, tendo seus movimentos restritos pelas paredes.


Aparência: 

Atributos: velocidade, modo de jogo (ofensivo, defensivo).

Estados: Ativo ou inativo.

- Objeto: Pontos de *power up*

Algumas poucas unidades de powerup ficam espalhadas pelos caminhos do labirinto. Apenas Pacman pode interagir com eles, e quando pacman come um desses powerups, Blinky fica vulnerável e sua velocidade é reduzida.

Aparência: 

Estados: Ativo ao iniciar a fase, Inativo quando Pacman consome o *power up*.

Localização: Existem apenas 4 pontos de *power up*, 1 em cada canto superior direito e esquerdo, e inferior direito e esquerdo do mapa.

- Objeto: Pontos normais


Os pontos normais preenchem o mapa nos locais onde não há *power ups*. Apenas pacman interage com eles. Quando pacman come todos os pontos normais e *power ups*, pacman entra em seu modo ofensivo e torna blinky vulnerável. Pacman tem sua velocidade reduzida por um curto período de tempo ao consumir pontos.

Aparência: 

Localização. Espalhado em todos os corredores do mapa exceto onde o ponto de *power up* se encontra.

- Objeto: Portal de teletransporte

O portal de teletransporte tem a função de levar blinky para o lado oposto do mapa a fim de promover maior mobilidade e possibilidades de movimento ao jogador. Quando a fase acaba, ele é utilizado para levá-lo para a próxima fase.

Aparência (ampliada): 

Localização: Toda fase terá pelo menos 1 portal em cada lado que levará ao seu correspondente de posição simétrica oposta da fase.

Interatividade: Apenas blinky poderá fazer uso do portal. Blinky interage com o portal simplesmente ao colidir-se com ele.

Estados: O portal possui 2 estados, durante a fase onde ele leva um lado ao outro e após o término da fase onde blinky pode utilizá-lo para levá-lo à próxima fase.