

PacMan (NHF 4. Felhasználói dokumentáció)

Feladat

A program kirajzolja PacMan-t, a szellemeket és a pályát pontokkal, a játék végén a pontszámot és az eddigi eredmények listáját.

Használat

PacMan mozgását lehet irányítani a billentyűzet “WASD” gombjainak lenyomásával, de PacMan nem tud megfordulni vagy falak irányába kanyarodni (úgy túl könnyű lenne a játék). A képernyőn megjelenő sárga pontokat rajtuk áthaladással lehet összeszedni, pontonként nő a bal felső sarokban kijelzett pontszám 100 ponttal, az összes pont összeszedéséért is jár extra 10000 pont és minél gyorsabban sikerült ezt megtenni annál több bónusz pont jár. A falakon nem lehet átmenni, se PacMan-nek, se a szellemeknek.

A szellemek az eredeti játékhoz hasonló módon, szellemenkénti különböző módszerrel próbálják elkapni PacMan-t. Ha PacMan egy helyen van egy szellemmel vagy összeszedte az összes pontot, akkor a játéknak vége és kiíródik a képernyőre a játékos végleges pontszáma. A megadott mezőbe be lehet írni egy tetszőleges (50 karakternél rövidebb) nevet a billentyűzet használatával, amit ezután kiír a játék az eddigi összes eredmény listájába. Ezután a képernyőn megjelenik a legjobb 10 játékos neve és pontszáma (ha a jelenlegi játék is ide tartozik akkor az is látszik). A játék a képernyőre rajzolja ki a jelenlegi állást és a hangszórókkal hangot is tud adni.