

## ***Pac-Man játék (ötlet)***

### **1. Bevezetés:**

A Pac-Man játékot választottam az idei nagy házi feladatomnak. A játék szabályai hasonlóak lesznek az eredetihez képest, de nem lesznek ugyanazok. A játékot egyszerre egy ember tudja majd játszani. A felhasználó lesz a pac-man és ellene lesz 2-3 szellem. A pálya téglalap alapú, aminek a széleit falak veszik majd körbe, valamint a pálya belső részei is falakkal lesznek felbontva. Ezek a falak egységnyi négyzetekből fognak állni. Ha egy fallal találkozik (neki megy) a pac-man, akkor megáll egyhelyben és ott marad amíg új irányt nem adunk meg neki. A falak között kis pontok lesznek, amiket felszedve (átmegy rajta) tudja növelni a pontjait a játékos. Egy játék során 3 élet lesz (3x indul újra teljesen feltöltött pontokkal a pálya). Ha egy szellemmel találkozik (nekünk jön) a játékos, akkor egy életét elveszíti. A játék célja, hogy minél több pontot szerezzen a játékos mielőtt az utolsó életét is elveszítené.

### **2. A program használata:**

A játé elindítása után megjelenik egy menü.

A menü felületén a játékosnak lehetősége van:

- régi, eltárolt játékot betölteni
- megnézni a rangsort
- nehézségi szintet változtatni (Ez a pac-man és a szellemek gyorsaságát fogja változtatni.)
  - normál
  - nehéz
- elindítani a játékot
- kilépni a játékból

A menüben előre megadott módon tudunk válogatni az opciók között. A játék állapotainak a megjelentetéséhez Swing alapú GUI-t fogok használni. A pac-man figurát a fel, le, jobbra, balra billentyűzet gombokkal lehet majd irányítani. Játék közben az esc billentyű megnyomása után a program felajánlja, hogy elmentse-e a játék állását, vagy mentés nélkül kilépjen. Utóbbi esetén a menü felületére jut vissza a felhasználó.

### **A futás eredménye:**

A program egészen addig fut, amíg ki nem lépünk a kezdőfelületről (menüből). Játék indításra egyből elindul a játék (nem kér be előzetesen nevet). Ha valaki el szeretné tárolni a játékát menet közben, akkor ahhoz a program bekér egy mentési nevet, ami alapján később majd be lehet tölteni azt. (Ez a kezdő menüből lesz elérhető.) Ha olyan nevet adunk meg a mentésnél, ami már létezik, akkor a program jelzi és lehetőség szerint felülírhatjuk az aktuális mentéseket, vagy megadhatunk egy másik nevet. Miután véget ért egy menet (mind a három életét elvesztette a pac-man) lehetőség van megadni egy nevet, ami alapján a frissíthetjük a játékos pontszámát a rangsorban. Új név esetén új játékost ad hozzá a program. A pontszám frissítés csak magasabb pont esetén fog megtörténni. Ezután lehetőség lesz újraindítani a játékot, valamint visszalépni a kezdőfelületre. Ha a játékos az újraindítás mellett dönt, akkor az előző játékbeállítások szerint fog újra indulni a játék.