

PacMan 开发文档

一 . 程序说明

本程序采用 java 编写，GUI 通过 Java FX 实现。总体面向对象，共分为 7 个类。下面将依次说明。

二 . Main.java

这里主要实现了界面的绘制与控制逻辑。程序主要由 5 个 Scene 组成：beginScene; helpScene; rankScene; winScene; gameScene。通过相应的按钮实现不同 Scene 之间的切换。通过 Timer 与 TimerTask 来实现动画效果。

read () 实现排行榜的读入。

show () 实现排行榜的展示。

checkthescore(String s)实现排行榜的判定以及存入。

三 . Beans.java

此类用于保存豆子的信息，包括豆子位置，豆子是否被吃，豆子被吃时的效果设置。

四 . Judge.java

此类用于判断地图的有效位置，即对应的坐标为墙还是为路，以此判断此点是否为行进的合法点。

五 . Music.java

此类用于生成播放音乐的对象。

六 . Pacman.java

此类维护了主人公 Pacman 的状态，包括吃到的豆子，吃到的怪，生命值，当前位置，初始位置等。

七 . simpleGhost.java

此类维护了两个随机移动的简单怪信息以及行走方式（随机移动）。

八 . strongGhost.java

此类维护了两个强怪的信息以及实现了追踪功能，即在碰到墙壁时会根据 Pacman 的位置来选择下一步的前进方向。追踪的实现根据坐标的相应位置来实现。