

Proze – część pierwsza

Jakub Strykowski 300516 Paweł Buchajczuk 298743

<https://gitlab-stud.elka.pw.edu.pl/pbuchaic/pacman.git>

1. Okno aplikacji pokazuje **menu**, w którym można wybrać poziom trudności:

Pacman	Pomoc
Poziom Łatwy	
Poziom Średni	
Poziom Trudny	

- Łatwy 2; mała prędkość duszków
- Średni 3 duszki; średnia prędkość duszków
- Trudny 4 duszki; szybka prędkość duszków

lub przycisk **pomoc**, w której są opisane zasady gry w *Pacman*.

2. Po wyborze poziomu trudności można wybrać jedną z **trzech map**.

Wybór mapy
MAPA 1
MAPA 2
MAPA 3

3. Punktacja

Mała kropka 10 punktów

Duża kropka to **bonus** pozwala na zjedzenie duszka. Czas trwania bonusu to np. 10 sekund, jeżeli w czasie trwania bonusu zostanie zjedzony duszek to gracz zyskuje odpowiednio: za pierwszego 200 punktów, za drugiego 400, za trzeciego 800 i czwartego 1600. Widzimy, że w punktacji jest premiowany wysoki poziom rozgrywki, ponieważ są w nim cztery duszki. Gracz jest nagradzany za podjęte ryzyko związane z gonieniem duszków. Zjedzony duszek odnawia w wyznaczonym miejscu na mapie i nie wychodzi z niego do końca trwania bonusu.

4. **Koniec gry** - Po zakończeniu rozgrywki gracz podaje swoją nazwę do tablicy wyników.

KONIEC GRY	
NICK	Wpisz swój nick
Liczba punktów	np. 280

Rysunek 1 Nick i punctual

Następnie pojawia się okno z punktacją historia najlepszych wyników, odśwież wyniki online i przyciskiem „nowa gra”. Jeżeli gracz chce zakończyć grę może w tym celu użyć krzyżyka, który będzie umiejscowiony w prawym górnym rogu, możliwe też będzie skalowanie rozmiaru okna gry lub schowanie okna.

WYNIKI	
Odśwież online	NOWA GRA
NICK1 WYNIK	6
NICK2 WYNIK	7
3	8
4	9
5	10

Grafika i rozgrywka

Mapa jest zbudowana z czarnych kwadratów oraz granatowych, które reprezentują ściany, przez które nie może przejść pacman. Sam pacman oraz duchy to grafiki na czarnym kwadracie. Dodatkowo pacman odświeża się (częstotliwość dobierzemy później np. 15 Hz) czyli buzia zamknięta zamienia się z buzią otwartą. W zależności od kierunku pacman buzia zmienia orientację. W dodatku postać pacmana porusza się cały czas do przodu, aż nie natrafi na przeszkodę. Dopiero gracz może zmienić kierunek w jakim porusza się postać.



Rysunek 3 pacman na czarnym kwadracie (w prawo, dół, lewo, góra)



Rysunek 2 Duszki docelowo na czarnym tle



Rysunek 4 Bardzo poglądowy rysunek mapy