## Proze – część pierwsza

Jakub Strykowski 300516 Paweł Buchajczuk 298743

https://gitlab-stud.elka.pw.edu.pl/pbuchajc/pacman.git

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

Pacman	Pomoc				
Poziom Łatwy					
Poziom Średni					
Poziom Tru	udny				

- Łatwy 2; mała prędkość duszków
- <u>Średni</u> 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			٠	٠
MAPA 1				
MAPA 2				٠
MAPA 3		٠	٠	٠

## 3. Punktacja

Małe 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.



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 WY	NIK .		7			
3 .	٠		8			
. 4	٠	٠	9			
. 5	٠		10			

## Grafika i rozgrywka

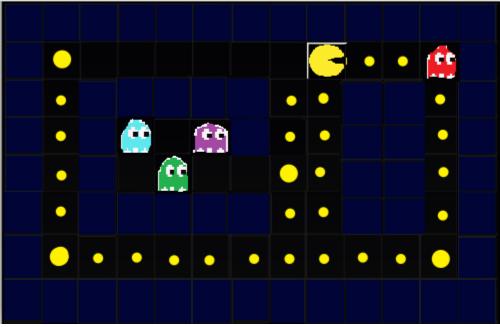
Mapa jest zbudowana z czarnych kwadratów oraz granatowych, które reprezentują ściany, przez które nie może przejść pacman. Sam pacman oraz duchy to grafiki na czarnym kwadracie. Dodatkowo pacman odświeża się (częstotliwość dobierzemy później np. 15 Hz) czyli buzia zamknięta zamienia się z buzią otwartą. 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