

Rust - Projekt Końcowy

Kamila Kubala

Nie-Pacman

21 styczeń 2020

Omówienie

W ramach projektu przygotuję grę podobną do pacmana. W grze wcielamy się w żółtą okrągłą kropkę [Pacmana] i musimy unikać namnażających się bloków skalnych, reprezentowanych przez czerwone kwadraty. Jedynym ratunkiem jest dla nas zjedzenie zielonego owocu, który powoduje zniszczenie $\frac{1}{4}$ wszystkich czerwonych bloków. Owoc może istnieć tylko jeden, jednak znika po określonym czasie i pojawia się w innym miejscu. Może pojawić się również, na czerwonym bloku. Najeżenie na czerwony blok lub ściany mapy kończy grę.

Do dodania

1. **Dodanie zegara**
2. **Jedzenie będzie znikać po określonym czasie i pojawiać się w nowym miejscu**
3. **Bloki będą pojawiać się coraz szybciej**
4. **Ranking**
5. **Po zakończeniu gry możliwość restartu po naciśnięciu spacji**

Użyte biblioteki

1. **piston_window** - biblioteka umożliwiająca obsługę okna gra. Implementujemy za jej pomocą funkcję rysującą bloki na ekranie. Obsługuje również klawisze, umożliwiające poruszanie się pacmanem.
2. **rand** - moduł losujący. Umożliwia pojawianie się bloków i jedzenia w losowych pozycjach na mapie.