

PAC-MAN

Maglódi Ádám

VDMFDU

Útmutató:

A játék lényege, hogy a karakterünkkel minden a pályán lévő golyót összeszedjünk anélkül, hogy a szellemek elkapnának minket. A játékos a fel, le jobbra és balra nyilakkal mozgatja Pac-Mant. A játék során pontokat gyűjt, amelyek alapján létrejön egy rangsor a játékban.

A játék során felszedhetünk különböző plusz dolgokat is. Ezek a nagyobb golyó, amely hatására a szellemek is megehetővé válnak, maga a golyó 50 és minden szellem 100 pontot ér. Valamint a játék folyamán gyümölcsök jelenhetnek meg ezek mindegyike 100 pontot ér. Az alapgolyók 20 pontot érnek és a játékban nincs mínusz pont.

Minden játékban a játékosnak három élete van, amelyek nem vissza szerezhetők és akkor veszíti el ha egy szellem elkapja Pac-Mant.

Program:

Game: Kezeli a pályákat és létre hozza a karaktereket.

- **public static void** centerWindow(java.awt.Window frame): amegjelenő ablak a képernyő közepén lesz
- **public** Boolean end_stage() :Figyeli, hogy kész van-e a pálya, hogy eltudja kezdeni a következőt
- **public void** game_start(int s): elindítja a s által megadott pályát. A különbség a pályák között csak a karakterek sebesége.

Stage: A pálya kirajzolásáért és a tárolásáért felelős.

- **public void** Fileread() throws FileNotFoundException : Beolvassa pályát, hogy hol mi szerepel.
- **public void** paintComponent(Graphics g): A pálya kirajzolásért felelős a Stage tömb alapján rajzolja ki.

Ghost: A különböző szellemek ebből származnak le itt vannak leírva az alapvető működéseik.

- **public int[]** target() : Megadja, hogy a szellem hova szeretne eljutni az adott időpontban az minden szellemnél más.
- **public void** move(): magát a szellemek mozgását csinálja. Minden szellem ezt használja csak vannak értékek, amelyek mindegyiknél mások.
- **public double** distance(int x1, int y1, int x2, int y2) : Kiszámolja a különbséget két pont között arra kell, hogy kereszteződésnél eltudják dönteni az irányt.
- **public void** paintComponent(Graphics g) :kirajzolja a megadott szellem megadott irányát.
- **public void** eat() : Azt ellenőrzi, hogy elkapták-e Pac_mant.
- **public void** original_place() : A szellemek eredeti indulási helye ez mindegyiknek más.

Pac_Man: A Pac-Man elhelyezéséért és mozgásáért felel.

- **public void** Pac_move_draw() : Pac-Man mozgását kezeli. Figyel rá hogy ne ütközzön falba. és kezeli a sebeséget is.
- **public void** eat() : kezeli, hogyha valamit megettünk Pac-Mannel.
- **public void** original_place() : Az eredeti helyét és értékeit állítja be.
- **public void** paintComponent(Graphics g): Kirajzolja megfelelő irányú Pac-Mant.

- **public void** keyPressed(KeyEvent e) : Gombnyomás hatására át állítja a megfelelő értékeket, és megváltoztatja a mozgását, hogy pac_man tudjon forogni.

RedGhost: A szellemek speciális mozgását és helyzetét irányítja.

class RedGhost: A piros szellem speciális beállításai

- **public int[]** target() : A piros szellem célja aktív és elmenő állapotban
- **public void** original_place() : A piros szellem alap adatai.

class PinkGhost: A rózsaszín szellem adatai.

- **public int[]** target(): A rózsaszín szellem céljait állítja.
- **public void** original_place() : A rózsaszín szellem alapadatait állítja be.

class YellowGhost: A narancssárga szellem adatait állítja be specifikusan.

public int[] target(): A narancs szellem mozgásának célját állítja.

public void original_place(): A narancssárga szellem alaphelyzete.

class BlueGhost: A kék szellem adatai.

- **public int[]** target(): A kék szellem céljait állítja.
- **public void** original_place() : A kék szellem alapadatait állítja be.

public class Menu: A munut állítja be és jeleníti meg.

public static void centerWindow(java.awt.Window frame) : középre állítja az ablakot.

- **public void** actionPerformed(ActionEvent e) : a gombnyomásokat kezelí.
- **public static void** main(String args[]): Elindítja a programot.

