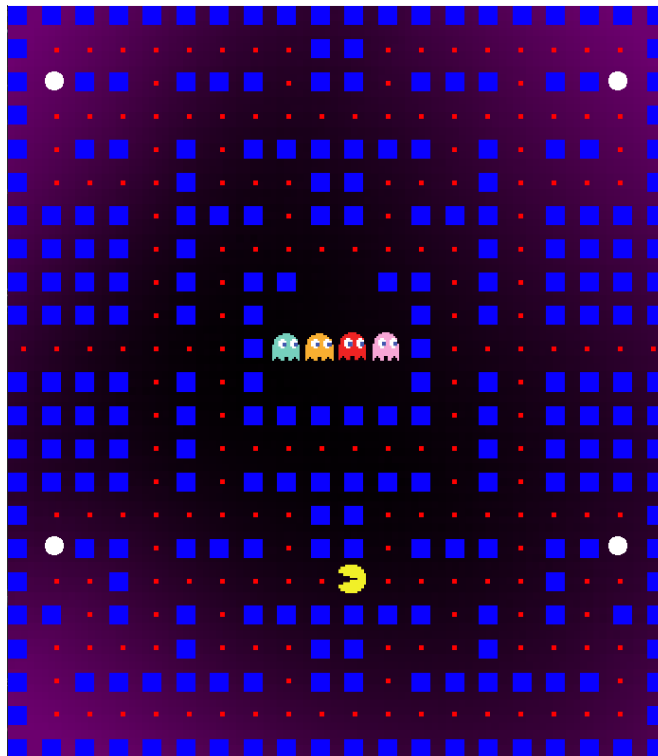


SCC0604 - Programação Orientada a Objetos

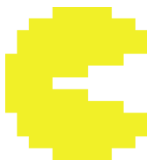
Manual do Usuário

Pacman

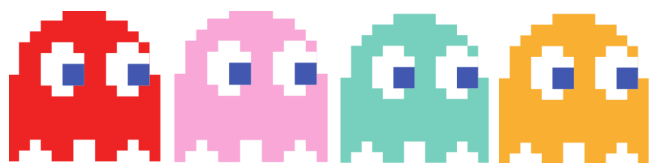
Nome: Lucas Alves Roris N°USP: 11913771



Objetivo: Coletar os 194 Pac-Dots e as 4 Pílulas do poder do nível atual. Após isso, será iniciado um novo nível na mesma sala com uma dificuldade maior.



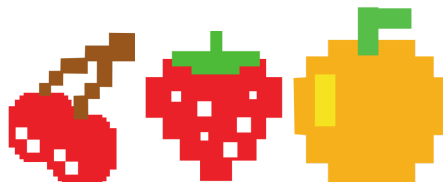
Movimentação: Controla com as setas direcionais do teclado, para cima, para baixo, para direita e para a esquerda. Você não consegue parar, a não ser que bata numa parede.



Fantasma: Existem 4 fantasmas, Blinky (vermelho), Pinky (rosa), Inky (verde) e Clyde (laranja). Cuidado, os fantasmas Blinky e Pinky são inteligentes, eles perseguem o Pac-Man até o fim. E o Blinky aumenta sua velocidade cada vez que você coleta mais Pac-Dots. Já o Inky e o Clyde atacam aleatoriamente no mapa, cuidado para não ficar no seu caminho. Fantasmas não conseguem passar pelo túnel nas extremidades do mapa.

Pac-Dots: Uma moeda que vale 10 pontos, elas são essenciais para passar de nível.

Power-Pills: Ela vale 50 pontos, e quando ela é comida, os fantasmas param de perseguir você e se comportam como bobos, e durante 10 segundos eles ficam vulneráveis a serem comidos. O primeiro fantasma vale 200 pontos, e a cada outro fantasma comido no mesmo período, a pontuação dobra até um máximo de 1600 pontos. O efeito dura 1 segundo a menos a cada nível que passa, até um mínimo de 2 segundos.



Frutas: Aparecem duas frutas por nível, uma quando se coleta 58 Pac-Dots e a outra quando se coleta 135 Pac-Dots. As frutas tem 3 variações e a pontuação varia com o nível. Começa valendo 100 pontos e a cada nível ela vale mais 200.

Vida extra: Quando se coleta 10.000 pontos, o Pac-Man ganha uma vida extra.