













MANUAL DO USUÁRIO

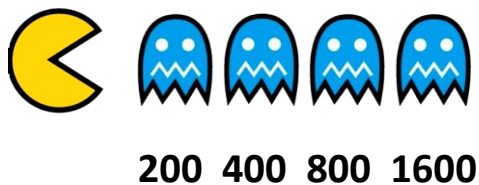
UNIVERSIDADE FEDERAL DO
RIO DE JANEIRO
PAC MAN - 2015.2

Regras



Instruções

- O  PAC-MAN foge dos     fantasmas
-  As pastilhas valem 10 pontos cada
- O  PAC-MAN pode comer  pastilhas de força para atacar     os fantasmas.
- Cuidado com os fantasmas que piscam. Eles logo voltaram a ser perigosamente coloridos.

Pontos dos fantasmas



Pontos dos extras

-  100
-  300
-  500
-  1000

Para jogar

No *Linux*

Basta instalar a biblioteca gráfica **SDL2**, **SDL2_image**, **SDL2_ttf** e **SDL2_mixer**, para isso, use os comandos no seu terminal:

```
$ sudo apt-get install libsdl2-dev  
$ sudo apt-get install libsdl2-image-dev  
$ sudo apt-get install libsdl2-ttf-dev  
$ sudo apt-get install libsdl2-mixer-dev
```

Depois tudo devidamente instalado, você irá compilar no seu terminal do seguinte modo:

```
➤ gcc -o pacman pacman.c -lSDL2 -lSDL2_image -lSDL2_ttf -lSDL2_mixer -Wall
```

Certifique-se que o diretório que você está compilando é o mesmo do código. Agora só executar

```
./pacman
```

No *Windows*

Não possuímos suporte para o mesmo.

No *Mac OS X*

Não possuímos suporte para o mesmo.