O jogo foi construído tendo como base uma matriz, tanto para objetos inanimados quanto animados se locomovem casa por casa da matriz. O jogo possui 4 loops principais: o **START GAME**, **CONTROLS**, **ABOULT** e **HIGH SCORE.**

**START GAME** é a opção para começar o jogo.

**CONTROLS** é onde o usuário fica sabendo os tipos de controle q o jogo tem, como pausar ou sair.

**ABOULT** é onde falamos quem somos.

**HIGH SCORE** placar da pontuação dos usuários que jogaram.

Ao decorrer do código tentamos criar funções para cada tipo de ação no jogo, colocamos variáveis de controle, do tipo liga e desliga, para saber se o fantasma vai morrer para o PacMan ou PacMan para o fantasma, e entre outras coisas.