

Fakultet elektrotehnike i računarstva

Računalna animacija

Ak. god. 2021./2022.

Marin Rađa, 0036498609

Treća laboratorijska vježba – projekt

Pacman

Zagreb 21. siječnja 2021.

Sadržaj

Opis.....	3
Upute za pokretanje	5

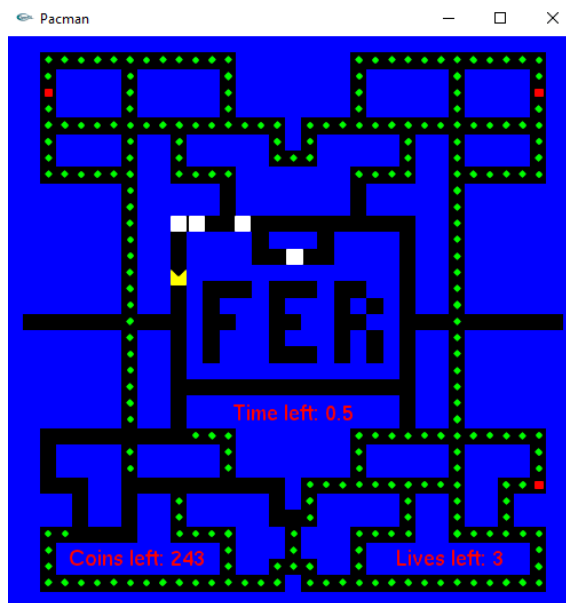
Opis

U vježbi je rekreirana popularna igra Pacman, sa kvadratićima umjesto *spriteova* pacmana i duhova. Na Slika 0.1 vidi se početni ekran kada se igra pokrene.



Slika 0.1 Početni ekran nakon pokretanja igre

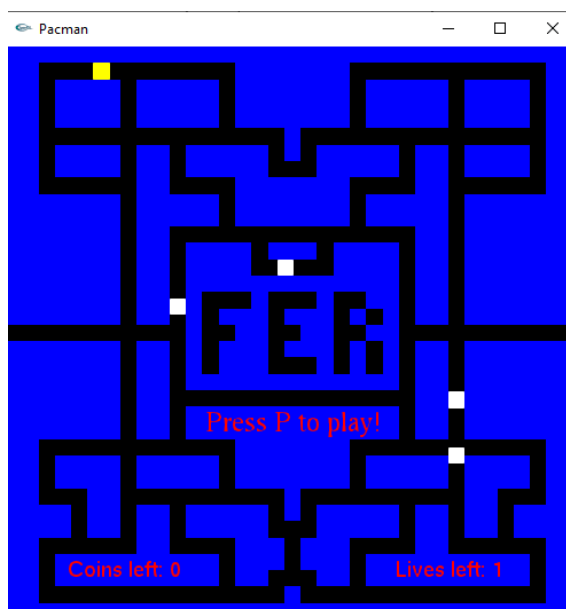
Cilj igre je skupiti sve novčiće te pobjeći iz nivoa bez da te ulove duhovi. U donjem lijevom kutu je prikaz koliko je novčića ostalo, a u desnom kutu koliko je života ostalo. Manji crveni kvadratići u četiri kuta su moći koje možete skupiti da bi se ubrzali i dobili moć jedenja duhova.



Slika 0.2 Skupljena moć

Kada skupite moć duhovi će promijeniti boju u bijelu te će se na sredini ekrana pojaviti brojač koji pokazuje koliko dugo moć traje (Slika 0.2). Duhove koje pojedete se ponovo pojave na svojim početnim pozicijama.

Kada skupite sve novčiće, otvoriti će se dva polja na lijevom i desnom kraju do kojih možete doći da bi pobijedili, kao što je prikazano na Slika 0.3.



Slika 0.3 Skupljeni svi novčići

Upute za pokretanje

Programski kod u cijelosti je dostupan na GitHub repozitoriju:

<https://github.com/MarinRadja/ComputerAnimation>

Ako ne želite sami kompajlirati kod, dovoljno je preuzeti aplikaciju i biblioteku sa:

<https://github.com/MarinRadja/ComputerAnimation/tree/main/Labos3/Game>

te ih staviti u isti direktorij i zatim pokrenuti pacman.exe.

Kontrole

- Pacman
 - w – idi gore
 - a – idi lijevo
 - s – idi dolje
 - d – idi desno
- p – pauza