





Scatter

Muda entre os estados quando o timer chegar em um (múltiplo de 30)-k sendo k = 10 * o numero de pontos coletados.

Chase

Dizzy

Scatter

Muda de Chase pra Scatter quando a distância entre o PacMan e ele é menor que 3 tiles e volta de Scatter pra Chase depois do PacMan coletar 10 pontos.

Chase

Wammy

Scatter

É exatamente o oposto do Dizzy Quando Dizzy está em Scatter ele está em Chase e vice-versa

Chase