

```
| Si choca con pared | | (Game Over)
           ٧
   | Actualizar puntuación | | Mostrar "Game Over" y |
   si Pac-Man come puntos | | preguntar si desea jugar |
   +-----+ | de nuevo
     | Mover Fantasma | | Preguntar al jugador si |
     +------ | desea jugar de nuevo
   | Actualizar pantalla (Mostrar | +-----+
   | el mapa, Pac-Man, Fantasma, | | Terminar juego si NO o
   y el puntaje) | reiniciar juego si SI
   +-----+
   | Verificar si el juego ha |
   | terminado (Fin del juego) |
   | ¿Quedan puntos en el mapa? |
| Mostrar "You Won" | Mostrar Game |
| choca con el |
| puntos |
                | Fantasma
| Preguntar si desea jugar | | Terminar Juego o reiniciar|
| de nuevo | | el juego
```

++ Reiniciar el juego si SI	
++	
1	
V	
++	
Fin del juego si NO	
++	
Inicio del juego:	
Sí	

Sí

Bucle Principal:

El juego entra en el bucle principal Detectar evento QUIT:

Se verifica

Comprobar tecla presionada:

Se detecta si e Mover Pac-Man:

Dep

Comprobar Colisión con Pared:

Si Pac-Man intenta moverse a una celda con pared (valor 1), no se m Comprobar Colisión con Fantasma:

Si Pac-Man está en la misma posición que el fantasma (valor fan_x, fan_y), el jJuego terminado.

Puntuación actualizada:

Si Pac-Man pasa por encima de un punto (valor 2), su puntuación aumenta y Fantasma del transportador:

El fantasma se mueve d Actualizar Pantalla:

El mapa se vuelve a dib Verificar el fin del juego:
Se verifica si el juego ha terminado Mostrar Mensaje Final (Juego terminado o ganaste):
Si el juego Reiniciar el juego o terminar el juego:
Si el jugador elige Inicio del juego:
Sí Bucle Principal:
El juego entra en el bucle principal Detectar evento QUIT:
Se verifica Comprobar tecla presionada:
Se detecta si e Mover Pac-Man:
Dep Comprobar Colisión con Pared:
Si Pac-Man intenta moverse a una celda con pared (valor 1), no se m Comprobar Colisión con Fantasma:
Si Pac-Man está en la misma posición que el fantasma (valor fan_x, fan_y), el jJuego terminado . Puntuación actualizada:
Si Pac-Man pasa por encima de un punto (valor 2), su puntuación aumenta y Fantasma del transportador:

El fantasma se mueve d Actualizar Pantalla:

El mapa se vuelve a dib Verificar el fin del juego:

Se verifica si el juego ha terminado Mostrar Mensaje Final (Juego terminado o ganaste):

Si el juego Reiniciar el juego o terminar el juego: Si el jugador elige.