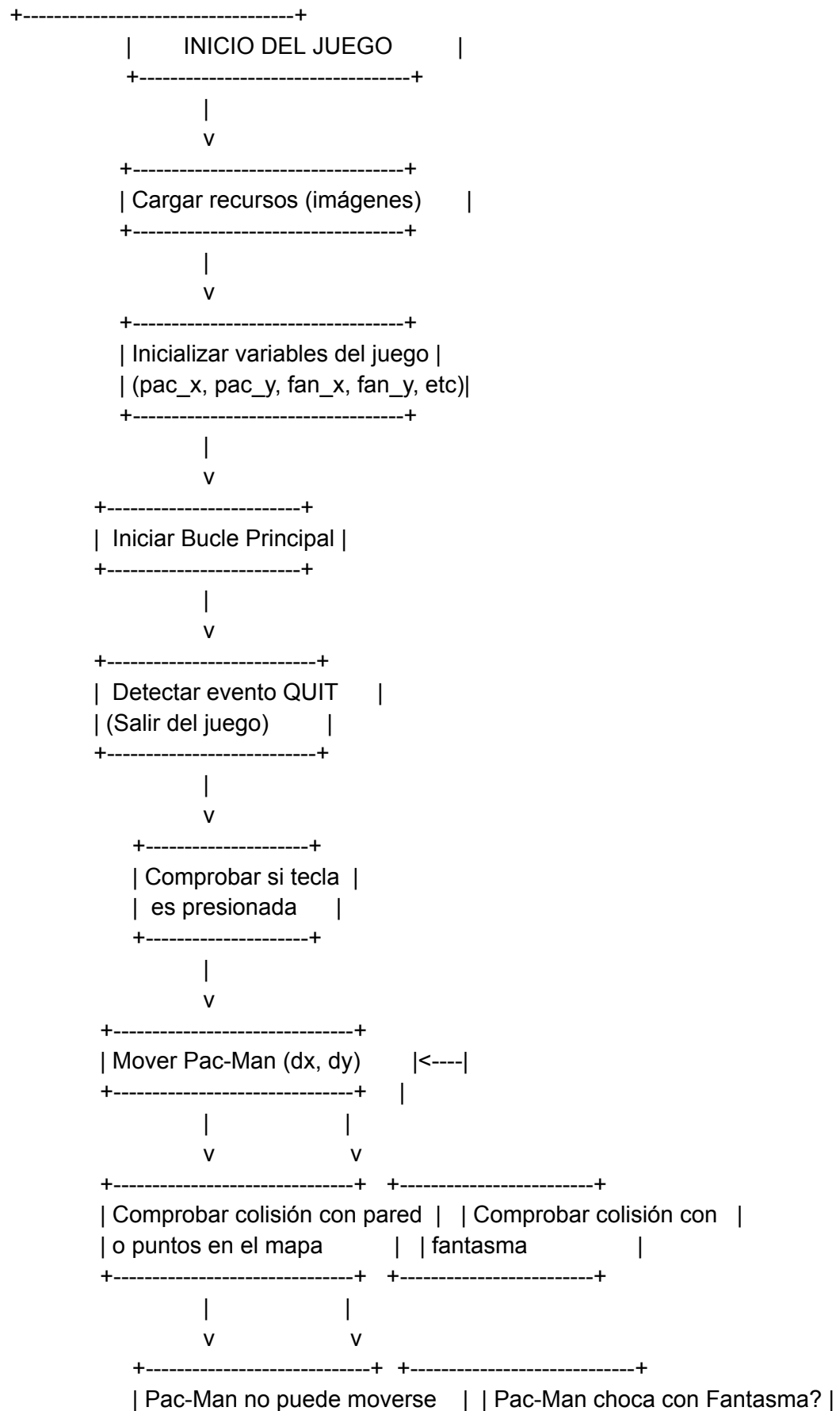
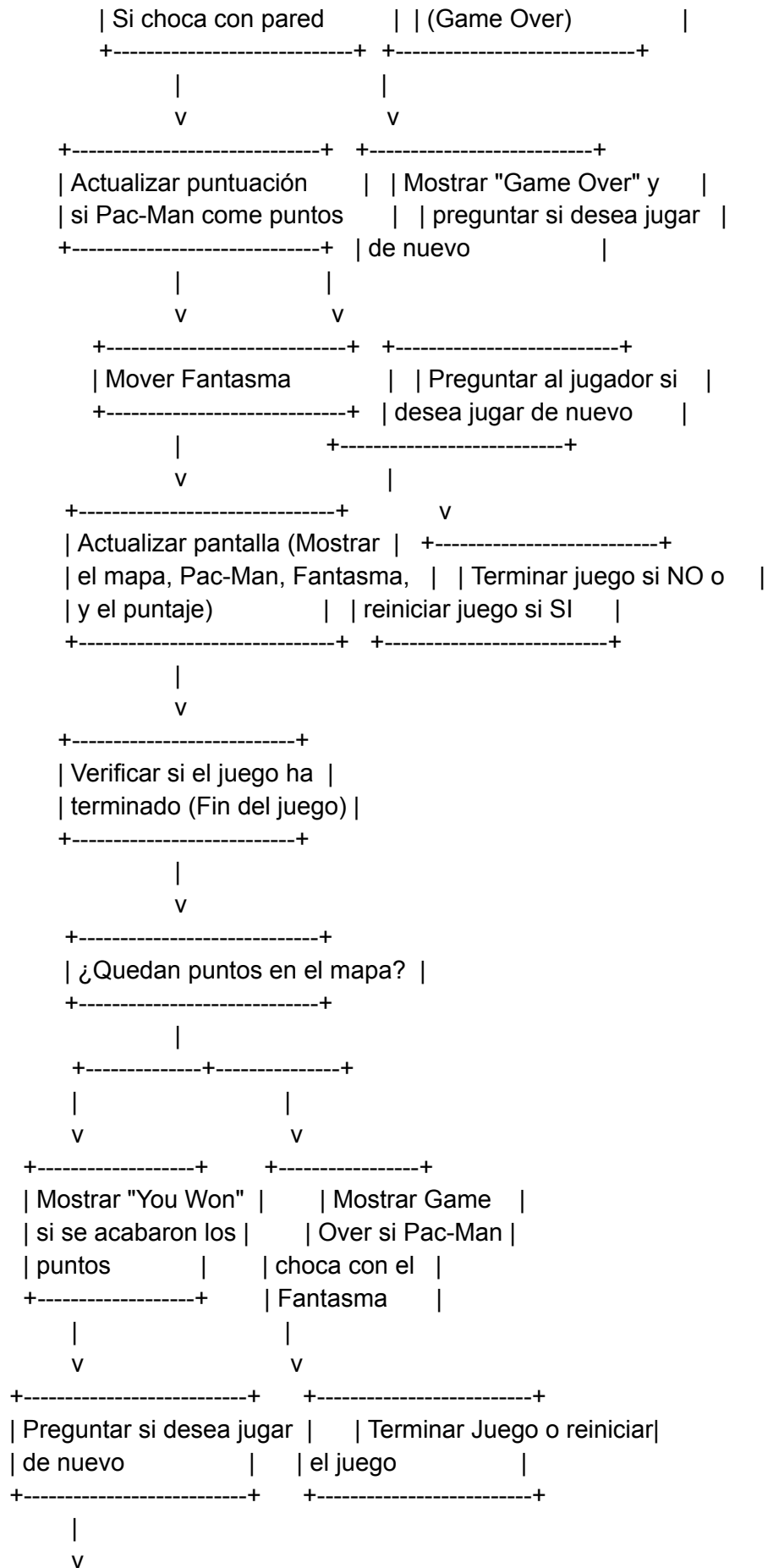
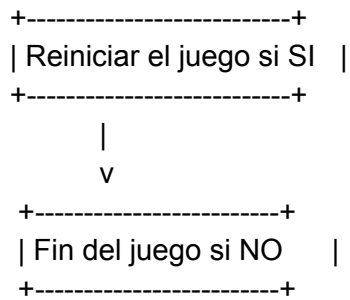


diagrama de flujo.







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 juego 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 dibujar
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 mueve
Comprobar Colisión con Fantasma:

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

Si Pac-Man pasa por encima de un punto (valor 2), su puntuación aumenta y se muestra
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.