

ESTAT DEL ART

- <https://www.codeproject.com/Articles/30775/TetroGL-An-OpenGL-Game-Tutorial-in-C-for-Win32-pla>

Aquest enllaç és un tutorial per crear un joc amb OpenGL i C, que tot i que el joc que fa és el tetrís, podem agafar idees (sobretot al començament del projecte) de com fer les coses més bàsiques d'OpenGL.

- <https://github.com/miguelangelmagdalena/Juego3D>

A aquest enllaç hi podem trobar un joc del qual podem agafar idees per fer el mapa i el moviment, ja que el PacMan en essència és un joc de laberint però amb l'afegit dels fantasmes. També podem aprendre la manera la qual organitzen el codi; una funció per fer el moviment de la càmera, una altra per moure's, etc.

També si no trobem la manera de crear o importar el mapa a l'entorn podem mirar com ho ha fet el creador d'aquest projecte.

- <https://www.mycompiler.io/view/CAvslQvu9Tq>

Aquest codi té el comportament bàsic del joc del PacMan però en dues dimensions. De totes maneres si en algun moment ens quedem encallats amb el codi, podem mirar a aquest enllaç com ha fet les funcions i altres, ja que tot i que el nostre joc és en 3D, la lògica del joc és bidimensional.

- <https://github.com/panchosoft/Pacman>

Aquest repositori implementa l'algoritme de moviment dels fantasmes; tant per a quan persegueixen al jugador (algoritme A*), com quan estan en mode fugir (moviment aleatori). D'aquí podem extreure els algorismes de moviment per als fantasmes.

- <https://github.com/lilianmallardeau/Pacman-3D>

Aquest és l'enllaç més útil o similar al que volem aconseguir finalment, ja que l'estètica que tenim al cap seria molt similar i les mecàniques de moviment també. El creador utilitza una matriu de '1' i '0' per representar la matriu del mapa, perquè el procés de detectar col·lisions i el moviment dels fantasmes sigui més senzill.

- https://www.youtube.com/watch?v=E2JVzioSIFc&ab_channel=shadowzack

Aquest vídeo és simplement una referència visual de com pretenem que funcioni el joc, ja que no hi ha el codi. De totes maneres només amb el contingut del vídeo ja es pot deduir com s'ha fet el minimapa i la puntuació, que ens pot servir per al nostre projecte.