

## Gra PACMAN, etap pierwszy

Po uruchomieniu aplikacji wyświetla się okno z miejscem na planszę gry oraz dwie rozwijane opcje "Opcje" oraz "Pomoc" (rys.1).

1. **Opcje** - po kliknięciu w ten przycisk wyświetlają się podopcje:

- a) Start- wybranie tej opcji powoduje rozwinięcie listy z wyborem opcji gry (offline lub online)(rys. 2):
  - po wyborze gry offline wyświetla się okno dialogowe z prośbą o wpisanie nazwy gracza, które można zatwierdzić przyciskiem "Graj!" lub anulować proces rozpoczęcia gry przyciskiem "Anuluj" (rys. 4). Po poprawnym wprowadzeniu i zatwierdzeniu nazwy gracza, miejsce przeznaczone na plansze zostaje wypełnione pierwszą planszą.
  - po wyborze gry sieciowej wyświetla okno z prośbą o podanie adresu IP serwera oraz jego port, zatwierdzone przyciskiem "OK", a następnie okno z prośbą o wprowadzenie nazwy użytkownika, zatwierdzone przyciskiem "Graj!". Możemy również anulować proces rozpoczęcia gry przyciskiem "Anuluj" (rys.4). Po poprawnym wprowadzeniu i zatwierdzeniu nazwy gracza, miejsce przeznaczone na plansze zostaje wypełnione pierwszą planszą.
- b) Najlepsze wyniki - wybranie tej opcji powoduje wyświetlenie okna dialogowego zawierającego listę 5 najlepszych wyników uzyskanych w grze (rys.7)
- c) Koniec - wybranie tej opcji powoduje zamknięcie gry.

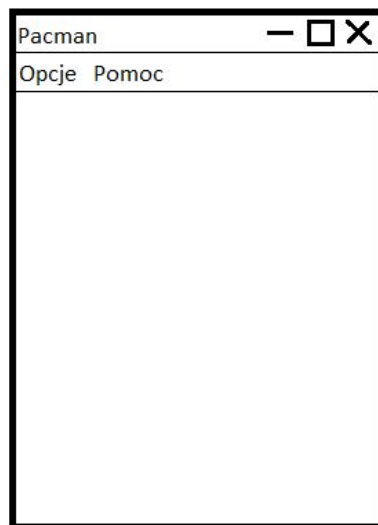
2. **Pomoc** - zawiera opcję wyświetlenia zasad gry. Gdy wybierzemy podopcję "Zasady gry", to wyświetli się okno z wypisanymi zasadami gry (rys. 3).

**Cel gry** - celem gry jest zjadanie kulek, uciekanie przed duszkami i zdobywanie punktów przez Pacmana. Pacman sterowany jest za pomocą strzałek. Pacman porusza się po planszy (początkowe położenie Pacmana w każdej rundzie to lewy dolny róg planszy), która jest labiryntem. W labiryncie znajdują się mniejsze oraz większe kulki. Zadaniem Pacmana jest zjadanie kulek. Zjedzenie wszystkich małych kulek powoduje przejście do kolejnej rundy. Zjedzenie dużej kulki dodaje bonusowe punkty do wyniku. Po planszy poruszają się również duszki. Pacman na początku każdej rundy ma 3 życia. Gdy trafi na duszka traci jedno z nich. Po utracie wszystkich żyć następuje koniec gry (rys. 6). Po przejściu wszystkich rund następuje koniec gry i pokazuje się okienko z uzyskaną liczbą punktów (rys. 5).

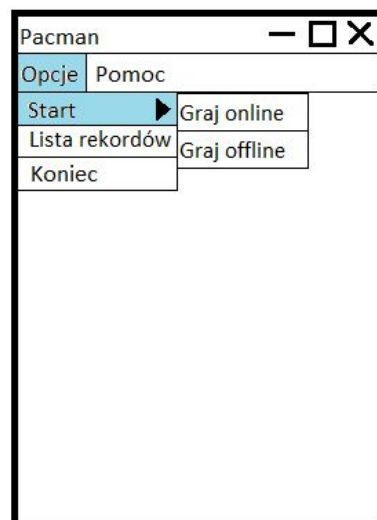
**Punktacja** - Pacman dostaje po jednym punkcie za zjedzenie małej kulki, 4 punkty za zjedzenie dużej oraz 3 punkty za każde zachowanie życia na koniec rundy. Warunkiem koniecznym do przejścia do kolejnej rundy jest zjedzenie wszystkich małych kulek. Końcowy wynik obliczany jest na podstawie sumy punktów z każdej rundy.

**Element dodatkowy** - Na planszy gry w wyznaczonych miejscach (trudniej dostępnych) znajdują się większe kulki innego koloru. Zebranie ich dodaje graczowi dodatkowe punkty - dokładnie 4, które nie są konieczne do przejścia do kolejnej rundy, lecz wpływają na uzyskanie lepszego ostatecznego wyniku.

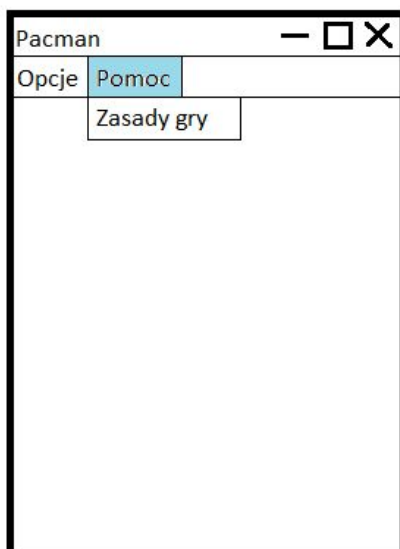
1)



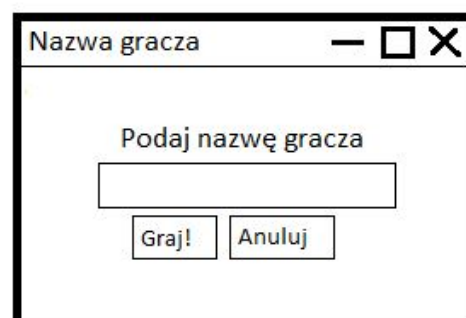
2)



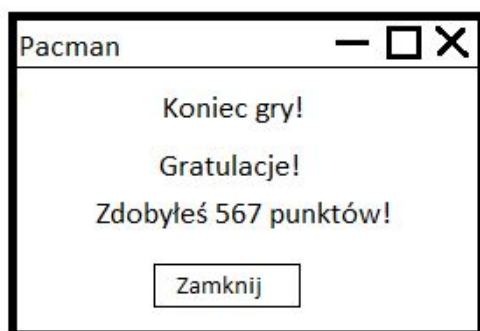
3)



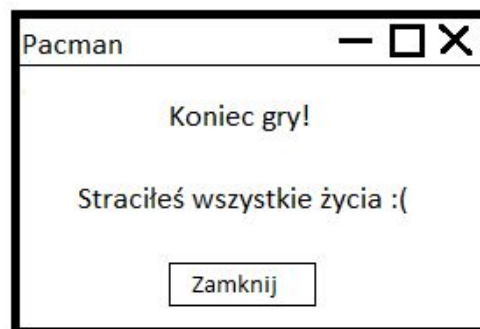
4)



5)



6)



7)

