

# PacMan2033

**1) Projektant:** Przemysław Drzewicz

**2) Temat projektu:** PacMan2033

**3) Założenia projektowe:**

- gra będzie napisana okienkowo,
- postać, która będzie sterowana przez użytkownika i możliwe będzie obracanie nią w 4 strony (lewo, prawo, góra, dół),
- na całej mapie będą znajdowały się obiekty w postaci kebabów, które będą znajdowały się między przeszkodami,
- użytkownik wygra, jeżeli zdobędzie wszystkie kebaby (obiekty),
- będą istniały postacie, które po zbliżeniu się do użytkownika będą powodowały zakończenie gry z negatywnym rezultatem (gracz przegrywa),
- dodatkowo będzie mierzony czas gry, aby użytkownik mógł pobić swój rekord lub rywalizować z innymi graczami.

**4) Diagram przypadków użycia UML:**

