Если честно когда я собирался писать это сообщение, думал что напишу здесь подробный план действий и некоторые полезные ссылки на ресурсы, которые помогут в проекте.

Но Пакмен на самом деле сложнее чем кажется, у каждого привидения свой алгоритм передвижения, у каждого 4 режима работы и т.п., и когда я начал писать принцип работы проекта (а я не знаю твой уровень подготовки и я писал возможно слишком подробно), я понял что разумней будет распределить роли, а не работать над одним и тем же одновременно, ведь объяснять всё это будет очень долго. Я конечно опишу план подробно, но только тот,  который предназначен для тебя.

План для меня:

1.       Создание нескольких классов привидений,  расчет точки преследования для каждого привидения

2.       На сделанной карте доработка логики работы привидений

3.       Создание алгоритма расстановки элементов карты

4.       Замена персонажей на спрайты, создание взаимодействий спрайтов

План для тебя:

1.       Создание интерфейса игры (начальный экран, game over и т.п.)

2.       Создание карты в Tiled map editor

3.       Создание анимаций спрайтов

4.       Интеграция музыки

Собственно я занимаюсь тем, что сложно объяснить. Тебе достаётся не менее важный план, но скорее всего ты сделаешь его быстрее, когда это произойдёт определимся с новым планом.

Первый и второй пункт плана надеюсь понятны, есть уроки и мастер-классы, которые помогут с этим.

В третьем пункте тебе предстоит создать анимированные спрайты как в уроке 8.Это включает в себя как создание листов в формате PNG, так и написание класса(ов) который будет задавать движения персонажей. Для привидений может понадобится сайт pixilart.com, думаю ничего сложного: просто задаёшь размер и копируешь картинки привидений. Пакмена можно рисовать с помощью PyGame либо также рисовать на листах PNG. Когда приступишь к этому пункту опишу подробнее как это лучше сделать.

Четвертый пункт тоже понятен, надо будет скачать с ютуба видео со звуками игры и нарезать аудиодорожку на отдельные аудиофайлы.

Если у тебя нету опыта в подобных вещах, ничего страшного, у меня прогресс скорее всего будет медленнее)

Теперь по поводу репозитория. Думаю будем коммитить в мастер, проект из двух человек, так что даже так удобно будет. Описывай свои действия в коммитах, чтобы мы оба понимали как идёт работа, а ещё в скобочках пиши своё имя, чтобы при проверке было понятно кто чем занимался. Также можешь писать комментарии прямо в коде. Если хочешь что-то быстро спросить, вот мой вк: https://vk.com/id221743996, там намного выше шанс что я отвечу быстрее. Я никогда не против голосовых, и ты надеюсь тоже))

Надеюсь всё понятно, но если есть вопросы или просьбы - пиши. Теперь ты наверное понимаешь что до 14 шансов мало успеть, хотя попытаться стоит)

Рекомендуемые ресурсы для понимания логики пакмена (некоторые из них на английском, но там есть субтитры)

* <https://ru.wikipedia.org/wiki/Pac-Man>
* https://www.youtube.com/watch?v=ataGotQ7ir8

P.S

Наверное ты заметил, что логика проекта опирается на некоторые мастер-классы, не считаю что это плохо, ведь это к концу изменится и не будет Ctrl+C, Ctrl+V

Проект получится неплохим, затронуты почти все темы что я знаю, кроме, наверное, камеры, но и её можно попробовать вписать.

По-любому будет больше 500 строк, так что если потеряем баллы за защиту то отыграемся на остальном