

כתובת האתר:

https://web-development-environments-2021.github.io/Assignment2_312272107_316157379//

מגשים:

- אביחי אדרי: 316157379
- תום רוביסה: 312272107

פונקציונליות שהוספנו:

- שעון חול – מוסיף 15 שניות לזמן המשחק ונעלם.
- פצצה גרעינית – מוסיפה עוד פסילה לפקמן ומורידה 100 נק'.
- Pause / play – כפתור לצד המשחק שמאפשר לעצור \ להמשיך את המשחק.
- הגנת מקשים – שחקן לא יכול להזין את אותו המקש פעמיים בבחירת המאפיינים.
- ניקוי שדות – ביציאה מcontainer של הזנת נתונים, כל הנתונים שהזין מתאפסים, אלא אם ביצע את הפעולה בהצלחה. (לחץ על כפתור save בsettings, על כפתור Login במסך ההתחברות וכן הלאה)
- הצגת כמות הנקודות שנאכלו ע"י פאקמן

הערות לבודק:

- תפריט והתחלת משחק: ישנו מסך ראשי שממנו אפשר לבחור אפשרויות שונות. כדי להתחיל לשחק, יש להתחבר למערכת ולאחר ההתחברות, חוזרים למסך הראשי, שם ניתן ללחוץ על כפתור play.
- Settings – ניתן לשנות את האפשרויות רק על ידי לחיצה על כפתור Save. יציאה באופן אחר תאפס את כל ההגדרות פרט להגדרות המקשים.
- פולימורפיזם ותכנות מונחה עצמים – העבודה נבנתה כך שבכל תא בלוח המשחק ישנו אובייקט (פרט לתאים ריקים, בהם יש רק את מזהה התא הריק).
כל האובייקטים על הלוח הם מסוג drawableOnGameBoard ואלה שזזים הם מסוג Movable.
מכיוון שהטיפול העיקרי בהתנגשויות הוא של רוח או פקמן, לכל drawableOnGameBoard יש שתי מתודות שמטפלות בהתנגשויות אלה וכך אין צורך לדעת מי התנגש במי ובכל זאת לכסות את כל המקרים:
 - handlePacmanCollision
 - handleGhostCollision
- משתני החלטה לתזוזת רוח – תזוזת הרוח נקבעת לפי מרחק מנהטן בהתבסס על המיקום של פקמן או באופן רנדומי, בהתבסס על הסתברות קבועה מראש שנוטה מאוד לכיוון רדיפה אחר הפקמן.
- כל האובייקטים בעבודה צוירו עם Canvas :