

Dokumentacja

Programowanie w C++

Gra PacMan

Informatyka IV, lab. 3

Klaudia Cyran

Adrian Czupich

Cele projektu:

Celem projektu jest stworzenie aplikacji imitującej grę PacMan. Użytkownik ma za zadanie sterować postacią, zbieranie punktów i omijanie duszków.

Użyte technologie:

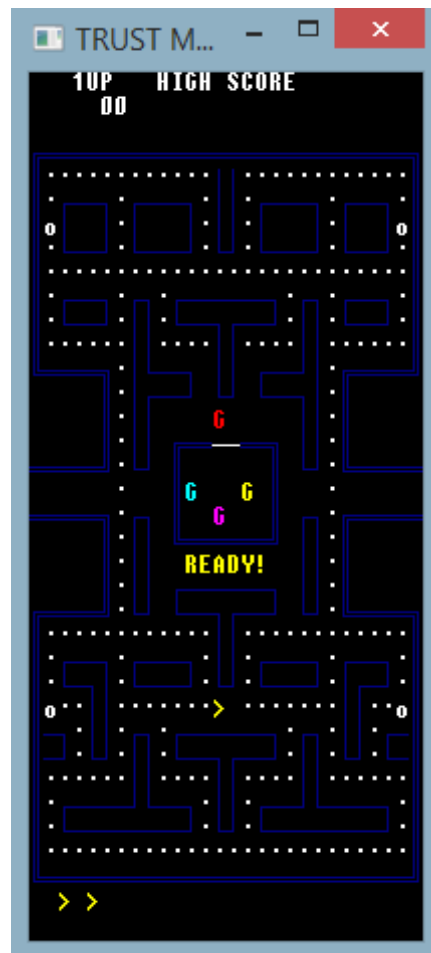
Aplikacja została napisana w języku C++ w środowisku programistycznym Visual Studio.

Opis aplikacji:

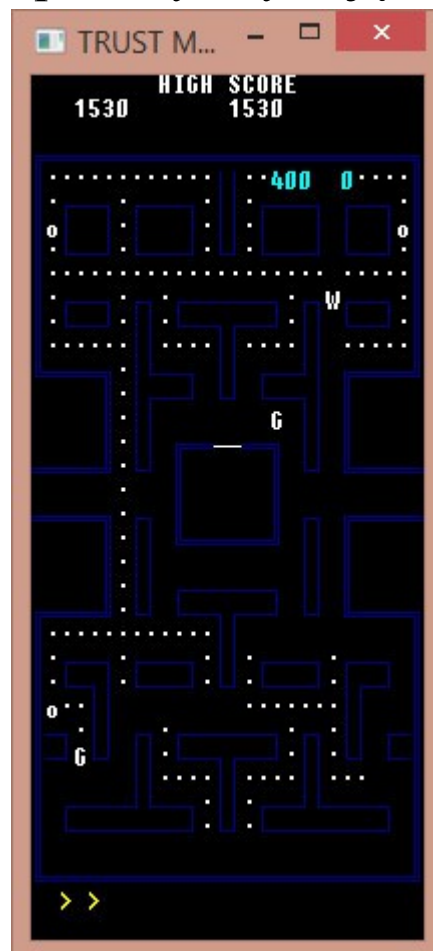
Aplikacja jest klonem popularnej gry PacMan. Gracz steruje postacią i ma za zadanie zebrać wszystkie kropki znajdujące się na planszy. Za każdą zebraną kropkę gracz otrzymuje punkty. Zbierając kropki gracz musi unikać poruszających się po planszy duszków. Kolizja z duszkiem powoduje utratę jednego życia. Gracz ma na początku 3 życia. Na planszy znajdują się duże kropki – Power Upy, umożliwiające zjedzenie duszków zwiększając liczbę punktów. Po utracie wszystkich żyć następuje koniec gry. Jeśli gracz zbierze wszystkie kropki przechodzi na następny poziom. Po zdobyciu 10 000 punktów gracz otrzymuje dodatkowe życie.

Instrukcja obsługi:

By uruchomić grę należy uruchomić plik wykonywalny .exe. Po uruchomieniu aplikacja wygląda następująco:



Gracz porusza się po planszy używając klawiszy A,W,S,D.



Założenia projektu

- mapa z oryginalnego PacMana
- rozgrywka z oryginalnego PacMana
- Blinky, Pinky, Inky, Clyde
- możliwość uruchomienia gry na każdym komputerze