

- **כתובת האתר:** [https://web-development-environments-2022.github.io/assignment2-316221811\\_208785246](https://web-development-environments-2022.github.io/assignment2-316221811_208785246)
  - **שמות המגשים:** שני רחמים ונועה שפק
  - **תעודות זהות:** 316221811\_208785246
  - **פונקציונאליות שהוספנו:**
    - שעון שמגדיל את הזמן כשאוכלים אותו
    - תרופות שהפאקמן אוכל והוא מקבל עוד חיים
    - אפקטים ויזואליים שמצורפים לבונוס, הפסד וניצחון: לבונוס (בלקיחת גלידה או שעון) הוספנו שינוי של צבע המסך למספר שניות, בכל הפסד הפכנו את הפאקמן למת, לניצחון הוספנו מסך של פאקמן חוגג. כמו כן הוספנו סאונד לכל אחד מן האירועים.
  - **הסברים נוספים:** השעון והתרופות מופיעים לאחר זמן מסוים במשחק. המפלצות במשחק זזות בהתאם למיקומן ביחס למיקום הפאקמן תוך עדיפות להגיע לאותו מקום בציר ה-x אם מתאפשר. כלומר אם הפאקמן נמצא ימינה ומעלה מהמפלצת, המפלצת תזוז ימינה כל עוד היא לא חסומה וכאשר תהיה בדיוק מתחת לפאקמן תתחיל לזוז מעלה לכיוונו.
- טאב ה-settings מופיע בתפריט רק לאחר שיוזר מזוהה במערכת.