

Bruno Stepa 252849

Mateusz Bindas 252953

## Projekt 2 - Pacman

Aplikacja umożliwia rozgrywkę w trybie graficznym dzięki bibliotece Swing w grę „Pacman”. Gracza obowiązują normalne zasady z pominięciem możliwości znalezienia specjalnych punktów pozwalających na chwilowe zjadanie duchów. Sterowanie odbywa się za pomocą strzałek lub klawiszy WSAD.

Start aplikacji uruchamia pierwszą rundę – testową, zawierającą trzy pola z punktami blisko miejsca pojawienia się sterowanego przez gracza Pacmana aby szybko przedstawić sposób przejścia do następnej tury. Start każdej z nich poprzedzony jest 3-sekundową pauzą.

Sterowanie duchami jak i Pacmanem odbywa się za pomocą wątków, przy czym po fazie ruchów następuje oczekiwanie na dołączenie pozostałych wątków po czym dopiero następuje faza sprawdzania kolizji, aby zapobiec sytuacji w której duch będzie sprawdzał kolizję w momencie kiedy obliczenia dla ruchu pacmana jeszcze się nie wykonały.

W przypadku dotknięcia pacmana przez jakiegoś ducha następuje koniec rozgrywki w której gracz może zobaczyć zdobyty wynik pod nazwą „Your Score” jak również zmienić nazwę pod którą widoczny będzie jego wynik dla pozostałych graczy. Zawsze pokazuje się tylko osiem najlepszych wyników.