

```
1
2
3  Programação 'um' {
4
```

```
5      [UPECMAN]
6
```

```
7
8      < Bernardo Salomoni, Filipe Mateus, Maria
9      Vitória, Matheus Buarque, Vinicius Marzo  >
10
```

```
11
12  }
13
14
```

Conteúdo do 'Jogo' {

01 Sobre o Jogo

< Objetivo, Fantasmas, 0
Pacman, Tokens >

02 Modos dos Fantasmas

< Afraid, Scatter, Chase,
Dead >

03 Funções

< Funções criadas >

}

Sobre o Jogo

Objetivo

Comer as pastilhas
sem ser morto pelos
fantasmas.

Fantasma

Blinky, Inky, Pinky,
Clyde.

O Pacman

O personagem
principal,
representado pelo @.

Tokens

São divididos em três: os
normais e os
especiais(são os que dão
a possibilidade do pacman
comer os fantasmas)e as
cerejas.

Funções;

Para enxugar a função main, criamos várias funções e chamamos elas na main.

```
void help(void); /* print some help */
void copyr(void); /* print version and copyright information */
t_game upecman_init(void); /* initialize game variables */
void printlab(t_game g); /* print the labyrinth */
t_pacman movPac(t_game g, t_direction prox); /* character movimentation */
t_game comecome(t_game g); /*eat coins*/
void corlab(t_game g); /* to color the coins */
t_game modofantasma(t_game g); /* specify the mode of the ghosts */
t_game mortalPac(t_game g); /* interaction between the pacman and ghost */
t_game gps(t_game g, int i); /* route calculation */
t_game alternador(t_game g, clock_t start_t); /* change the ghost's modes */
void pacWelcome(void); /* print the instructions and the objective of the game */
```

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14



Modos dos Fantasmas

Afraid

Quando o pacman come o token especial, os fantasmas saem de perto dele.

Scatter

Quando o fantasma vai pro seu lugar preferido do mapa.

Chase

O modo normal de perseguição do pacman.

Dead

Quando o pacman consegue matar algum fantasma.

upecman.c

upecman.h

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14



upecman.c

upecman.h

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14

