

# Pacman App Kata

---

basierend auf Pacman Kata

<http://codingdojo.org/cgi-bin/wiki.pl?KataPacMan>



## *Technische Anforderung*

XAML oder XNA

C#

## *Anwendung*

- Spieler können ein neues Spiel starten
- Spieler können sich einen Spielname geben
- Das Spiel kann pausiert und forgeföhrt werden
- Innerhalb einer Runde wird die aktuelle Rundenzeit und der Punktestand angezeigt

## *Spieler / Computer Interaktion*

- Pacman kann per Tastatur gesteuert

## *Logik*

- Pacman kann sich innerhalb eines Labyrinth (Maze) frei vorwärts und rückwärts bewegen
- Jedes Labyrinth enthält Kekse und Monster
- Die Monster versuchen Pacman zu fressen
- Jeder Kontakt zwischen Monster und Pacman gilt als gefressen

- Pacman isst Kekse innerhalb des Labyrinth
- Pacman startet eine Runde in der Mitte des Labyrinth

### *Gewonnen/Verloren*

- Eine Runde endet, wenn Pacman aller Kekse gegessen hat
- Ein gewonnenes Rundeende startet eine neue Runde mit geänderten Labyrinth
- Die Runde ist verloren, wenn Pacman 3 mal von Monstern gefressen wurde

### *Level*

- Die Geschwindigkeit der Monster innerhalb des Labyrinth Pacman zu fressen steigt

### *Punkte*

- Der Spieler erhält pro gegessenen Keks einer Runde 1 Punkt
- Der Spieler erhält pro gewonnener Runde 50 Punkte

### *Grafik/ Screens / Animationen*

- Pacmans Maul bewegt sich beim Keks fressen
- Die Monster bewegen sich bei laufen
- Wenn Pacman gefressen wird/wurde, wird ein Totenschädel angezeigt
- Beim Rundengewinn wird ein Pokal mit dem Rundenpunktestand und dem Spielernamen angezeigt

### *Bestenliste*

- Die Spielstände werden pro Spieler in einer Bestenliste gespeichert

