**Projeto Processing - Pacman**

André Ribeiro Martins Marques Mourato/ NºMec: 84745

José Diogo Xavier Monteiro/ NºMec: 84736

**Objetivos propostos:**

- A habilidade de controlar o pacman com as teclas;

- A habilidade do pacman comer as bolas brancas;

- Fantasmas, que poderão causar "Game Over" se o pacman tocar nos mesmos;

- Tabela de pontuação no final do jogo;

**Objetivos cumpridos:**

- Habilidade de controlar o pacman com as teclas (UP, DOWN, RIGHT, LEFT);

- Animação de abrir e fechar a boca;

- Pacman tem a boca com a mesma direção que o movimento;

- Pacman reconhece os limites e para quando toca nas extremidades do mapa;

- Música e sons do jogo;

- Habilidade de tirar o som ao jogo, premindo a tecla **‘m’**;

- Menu inicial;

- Fantasmas;

- Colisões com fantasmas;

- Reconhece GAME OVER;

- Pausa de jogo, premindo a tecla **‘spacebar’**;

- Ecrã de "Game Over";

- Comer as bolas brancas;

- Pontuação final;

- Ecrã de vitória;

- Saídas especiais que fazem com que o pacman apareça do outro lado do ecrã. Uma espécie de teletransporte;

- Habilidade de inverter a trajetória do fantasma vermelho e azul se o pacman passar por uma casa que contenha **bola vermelha**;

- Apresentação de uma **Leaderboard**, que contém as 5 melhores pontuações;

- Se a pontuação do jogador estiver entre as 5 melhores, então esta será apresentada no top 5 (ou leaderboard). O jogador receberá uma notificação de que isto aconteceu no ecrã de vitória/derrota.

- Habilidade de aumentar a velocidade do pacman se este comer a **bola verde**;

- Habilidade do pacman se tornar invulnerável temporariamente se comer a **bola roxa**;

**Observações**

As instruções do jogo são apresentadas no ficheiro **README.txt** que vem com o jogo.

**Nota pessoal** – André Mourato

“Fiquei um pouco apreensivo quando o Processing me foi apresentado, contudo

achei o projeto uma forma bastante apelativa de aprender programação. Este projeto consegue combinar trabalho com lazer (porque se trata de um jogo), o que facilita bastante a realização do mesmo. “

**Nota pessoal** – Diogo Monteiro

"Gostei muito de realizar este trabalho, sempre quis ter a oportunidade de criar um jogo de base e finalmente tive essa oportunidade. Nunca tinha trabalho com Processing ou com o meu colega, mas no geral gostei de trabalhar com ambos."

**Créditos:**

Todos os sons, a imagem de fundo do menu inicial e os tipos de letra utilizados, foram retirados do site: http://www.classicgaming.cc/classics/pac-man