

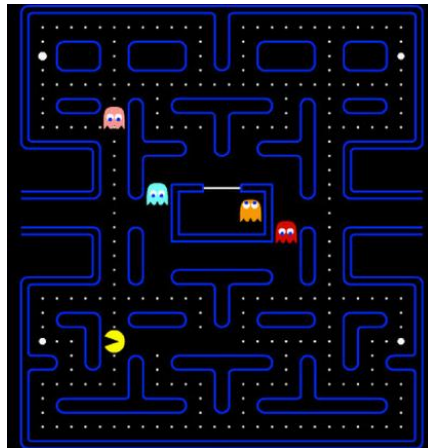


1 REQUERIMENTS

L'aplicació tindrà:

- A. una splash screen.
- B. una pantalla de presentació, amb un background "maco" i botons per començar la partida i un per sortir.
- C. El joc en si

1.1 PANTALLA DE JOC



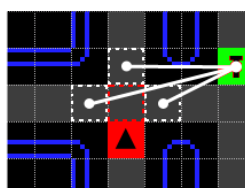
Farem una versió reduïda del joc, que haurà d'incloure necessàriament:

1.1.1 ESCENARI

- Dissenyeu un laberint en format "lliure", però que ha de contenir un túnel com a mínim. Les caselles túnel estaran marcades amb un número més gran o igual de 700, quan sortim per la casella 700, tornem a entrar per la casella marcada amb un 701 en direcció contrària, i viceversa. Podem tenir varis túnels (el 701-702, el 703-704...).
- El laberint no es "redibuixarà" sempre com hem fet a classe, sinó que el desarem a un Bitmap per agilitzar el joc.
- Inicialment tot el camí estarà ple de cocos. Heu de col·locar 4 cocos especials, cadascun a una cantonada. El pacman els anirà menjant a mesura que passi per les cel·les que en tenen.

1.1.2 FANTASMES

- Els fantasmes (4, *Blinky*, *Pinky*, *Inky*, and *Clyde*)
 - Són *homeless* (no tenen casa)
 - Surten de 4 posicions fixes a l'escenari (codi 601, 602, 603, 604 a l'escenari)
 - *Blinky* té com a objectiu la posició del **Pacman**





M08 / PMDP. Pràctica - Pacman

- *Pinky* té com objectiu la casella 4 posicions endavant de la posició i direcció actual del Pacman.
- *Inky* and *Clyde* es mouen aleatòriament.
- Els fantasmes menjats tornen a aparèixer als 5 segons al seu punt d'inici original.

1.1.3 PACMAN

- Pacman surt del punt d'inici (codi escenari 600)
- Ha de sonar "wacawaca", useu mp3 amb precaució.
- Si mengem un coco especial els fantasmes estaran 5 segons en mode "espantant": tots són de color blau i es mouen aleatòriament a les cantonades. El nostre **Pacman** se'ls pot menjar durant aquest temps.
- Hi haurà un comptador de punts incrementa +10pts per cocos menjats (+50pts els especials), i +200pts per fantasma menjat.



- Tenim tres vides per completar el nivell. Quan ens maten tornem al punt d'inici. Si gastem les vides salta el missatge de Game Over i es torna a la pagina de presentació.
- Si completem el nivell es felicita a l'usuari i es torna a la pagina de presentació.