**Main Fonksiyonu Sözde Kodu Ve Akış Şeması**

1. BAŞLA

2. anaMenuOluştur fonksiyonunu ÇALIŞTIR.

3. input AL ve anaMenüKomutAl a ATA.

4. Eğer anaMenüKomutAl ‘q’ ya eşitse GİT 28.

5. Eğer anaMenüKomutAl ‘k’ ya eşit değilse GİT 9.

6. ekraniTemizle fonksiyonunu ÇALIŞTIR

7. kontrolTuslari fonksiyonunu ÇALIŞTIR

8. input AL.

9. Eğer anaMenüKomutAl ‘w’ ye eşit değilse GİT 13.

10. ekraniTemizle fonksiyonunu ÇALIŞTIR

11. skorTablosunuYazdir fonksiyonunu ÇALIŞTIR

12. input AL.

13. Eğer anaMenüKomutAl ‘e’ ye eşit değilse GİT 3

14. ekraniTemizle fonksiyonunu ÇALIŞTIR

15. karakterleriOyunIcinHazirla fonksiyonunu ÇALIŞTIR

16. haritaTemizle() fonksiyonunu ÇALIŞTIR

17. Haritanın oluşacağı yeri ayarla. ( set\_cursor\_position(0,0) )

18. Yazma imlecini sabitle ( hidecursor() )

19. haritaOlustur fonksiyonunu ÇALIŞTIR

20. Eğer harita içinde yem varsa GİT 22

21. yemOlustur fonksiyonunu ÇALIŞTIR.

22. canavarYonBelirle fonksiyonunu ÇALIŞTIR.

23. canavarHareketEt fonksiyonunu ÇALIŞTIR ve dönen değeri canavarPacmanKarsilasmasi değişkenine ATA.

24. Eğer inputaGoreIslemYap fonksiyonundan dönen değer 1 ise GİT 3

25. pacManHareketEt fonksiyonunu ÇALIŞTIR ve dönen değeri pacmanCanavarKarsilasmasi değişkenine ATA.

26. Eğer pacmanCanavarKarsilasması == 0 veya canavarPacmanKarsilasması == 0 ise GİT 12.

27. gameOverYaz fonksiyonunu ÇALIŞTIR.

28. BİTİR.

