

Dla użytkownika:

Po włączeniu programu wyświetlone zostanie okno startowe i konsola. W oknie możemy wybrać poziom trudności który wpływa na ilość żyć (1 dla trudnego, 3 dla łatwego) i wpisać swoją nazwę użytkownika. Po kliknięciu PLAY zostanie włączona gra, w której celem jest zebranie wszystkich punktów (jabłek). Nadanie kierunku ruchu Pacmanowi odbywa się za pomocą strzałek. Gra kończy się po zebraniu wszystkich punktów lub utracie wszystkich żyć. Życie można stracić wchodząc w ducha. Punkty i informacja o utracie życia wyświetla się w konsoli.