

## Opis projektu Pacman

Mój projekt będzie kopią popularnej gry Pac-Man. Zostanie on napisany w języku C, przy użyciu biblioteki graficznej GTK 3. Włączenie gry spowoduje otwarcie okienka startowego, gdzie gracz będzie miał możliwość sprawdzenia rankingu punktów, wyboru poziomu trudności, wpisania swojej nazwy i rozpoczęcia gry. Rozpoczęcie gry spowoduje otworzenie okna głównego, które będzie się składać z samej gry oraz panelu bocznego, na którym widoczne będą dane związane z grą (nazwa gracza, ilość zdobytych punktów, liczba żyć).

## O grze

Gracz może sterować Pacmanem przy pomocy strzałek, nadając nimi kierunek w którym ma zmierzać Pacman. Gra będzie składała się z trzech różnych planszy o wielkości 30x40, przejście jednej planszy (tj. zebranie wszystkich dostępnych punktów) będzie powodowało przejście do kolejnej. Przejście ostatniej mapy będzie skutkowało wejściem w "endless mode" - przechodzenie 3 mapy aż do zakończenia gry. W zależności od wybranego w oknie startowym poziomu trudności - łatwego lub trudnego - gracz startuje z trzema lub jednym życiem. Poziom trudności decyduje też o liczbie przeciwników (duchów) - trzy dla łatwego, pięć dla trudnego. Przejście każdej planszy, a także ukończenie każdej planszy w "endless mode" powoduje zwiększenie ilości duchów o jednego. Spotkanie się Pacmana z duchem powoduje zmniejszenie ilości żyć gracza o jedno. Na każdej z plansz będą znajdowały się 4 kulki, których zjedzenie spowoduje, że Pacman będzie odstraszał od siebie duchy, a także będzie mógł je zjeść - zjedzony duch wraca na swoją pozycję startową, zjedzenie ducha dodaje graczowi punkty. Gra kończy się, gdy gracz straci wszystkie życia lub gdy sam z niej zrezygnuje.