

- main.c - Inicjalizuje gtk, wywołuje funkcję new_game_menu z modułu newGameMenu.h
- newGameMenu.c - Służy do tworzenia okienka gdzie użytkownik może wpisać swoją nazwę i wybrać poziom trudności, funkcje:
 - new_game_menu - funkcja główna tworząca okienko w gtk
 - change_username, change_difficulty - funkcje aktualizujące dane o wyborach użytkownika
 - play - funkcja zamykająca okienko startowe, wywołuje funkcję start_new_game z danymi wybranymi przez użytkownika
- newGame.c - zawiera główną strukturę danych - dwuwymiarową tablicę board 30x40 int, odpowiadającą planszy gry oraz pacmana. Służy do tworzenia okna głównego gry
- readBoard.c - moduł zawierający funkcję służącą do odczytu danych z pliku startowego (read_board_from_file)
- handleGrid.c - moduł zawierający funkcje związane z gridem, czyli planszą naszej gry stworzoną w gtk. Funkcje:
 - generate_base_grid - funkcja edytująca grid powstały w funkcji new_game_menu, służy do wypełnienia gridu obrazkami na podstawie tablicy board
 - edit_grid_at - funkcja służąca do edycji pojedynczego, wybranego obrazka z gridu na pozycji x, y
- handleMove.c - moduł odpowiedzialny za poruszanie pacmanem
 - key_press - funkcja wyłapująca wciśnięcie klawisza na klawiaturze i nadanie pacmanowi odpowiedniego kierunku ruchu, ustawia też interval tak aby pacman poruszał się ciągle w wybranym kierunku, bez konieczności trzymania/przyciskania klawisza ponownie
 - move - funkcja wywołująca funkcję handle_move do odpowiednich koordynatów x,y w zależności od wybranego kierunku ruchu
 - handle_move - funkcja odpowiedzialna za poruszenie pacmanem i edycję gridu, a także zmiany w tablicy board i skutki ruchu (np. dodanie punktu czy odjęcie życia)