Střední průmyslová škola elektrotechnická Ječná Informační technologie

Ječná 517, 120 00 Nové Město

Pac-Man

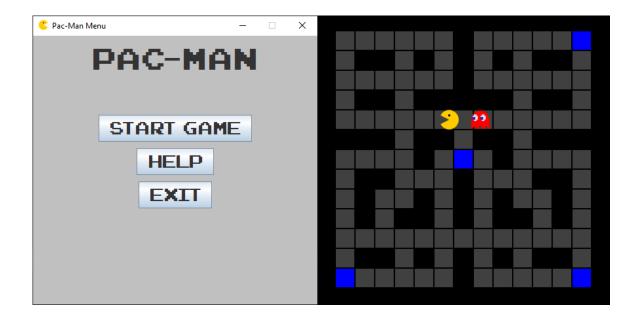
Lukáš Krejčiřík

IT

2023

Obsah

1	Cíl práce	3
2	Návrh	3
3	Implementace	3
4	Program	3
5	Závěr	3
6	Zdroje	3



1 Cíl práce

Cílem práce mého projektu je vytvoření vlastní kopie klasického arkádového Pac-Man.

2 Návrh

Klasický PacMan se hraje tak že hráč ovládá postavičku Pac-Mana, která se snaží sníst všechny body na bludišti a vyhnout se duchům, kteří ho pronásledují.

3 Implementace

V mém podání je to trošičku jinak. Hraje se to ve dvou hráčích, přičemž jeden ovládá PacMana a druhý ducha. Cílem PacMana je získat alespoň tři body tím, že projede skrz modré políčko na mapě. Když dosáhne tří bodu tak může sníst ducha a vyhraje. Duch má za úkol překazit PacManovi, aby se mu podařilo získat tři body tím že se ho dotkne.

4 Program

IntelliJ IDEA

5 Závěr

Nechtěl jsem udělat přesnou kopii, ale udělat si to podle sebe.

6 Zdroje

Platformer Tutorial - Java

How to Make a 2D Game in Java