

**Střední průmyslová škola elektrotechnická Ječná**  
**Informační technologie**  
Ječná 517, 120 00 Nové Město

**Pac-Man**

**Lukáš Krejčířík**

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 Pac-Mana a druhý ducha. Cílem Pac-Mana je získat alespoň tři body tím, že projede skrz modré políčko na mapě. Když dosáhne tří bodů tak může sníst ducha a vyhraje. Duch má za úkol překazit Pac-Manovi, 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](#)