

# Ohjelmoinnin harjoitustyö

Aihe: Pacman – peli

Käyttäjät: Peliä käyttää pelaaja.

Toiminnot:

- Pelaaja

- Aloittaa pelin painamalla aloita-nappia päävalikosta.
- Lopettaa pelin painamalla sulje-nappia tai ruksia.
- Liikuttaa Pacmania nuolinäppäimillä.
- Yrittää kerätä mahdollisimman paljon pisteitä, jotta voisi tehdä uuden ennätyksen
- Pelaaja voi tarkistella ennätyksiä painamalla päävalikon high score-nappia.

- Pacman

- Liikkuu pelaajan antamien käskyjen mukaan ylös, alas, oikealle ja vasemmalle.
- Syö käytäviä pitkin kulkiessaan pistepalloja, joista saa 10 pistettä per pallo.
- Käytävillä on myös muutama ekstrapallo. Näitä syömällä Pacman pystyy hetken ajan syömään myös haamuja. Haamusta 80 pistettä.
- Kun pisteitä on tarpeeksi, kentälle ilmestyy hedelmä, josta saa 100 pistettä, kun Pacman syö sen.

- Haamut

- Liikkuvat pitkin käytäviä yrittäen tuhota Pacmanin.
- Risteyksessä haamu valitsee satunnaisesti kulkusuunnan.

- Kun Pacman on syönyt ekstrapallon, haamu muuttuu siniseksi ja hidastuu. Jos Pacman saa haamun kiinni palaa haamu lähtöpaikkaansa ja aloittaa vaeltamisen uudelleen.
- Pistepallo & hedelmä
  - Katoaa kun Pacman syö sen.
  - Tavallisesta 20p
  - Ekstrasta 50p
  - Aina, kun (esimerkiksi) 200 pistettä täyttyy, kentälle ilmestyy hedelmä.
  - Hedelmästä saa 100p
  - Jos uudet 200 pistettä täyttyy ja kentällä on jo hedelmä, kentälle ei tule uutta hedelmää.
  - Hedelmä sijoittuu satunnaisesti kentälle, mutta kuitenkin käytävän kohdalle ja kohdassa ei saa olla enää pistepalloja.