

## Ohjelmoinnin harjoitustyö

Aihe: Pacman – peli

Käyttäjät: Peliä käyttää pelaaja.

Toiminnot:

- Pelaaja
  - Lopettaa pelin painamalla ruksia.
  - Liikuttaa Mania nuolinäppäimillä.
  - Yrittää kerätä mahdollisimman paljon pisteitä, jotta voisi tehdä uuden ennätyksen
  - Voittaa kun saa kerättyä kaikki pistepallot
  - Häviää jos kuolee kolme kertaa
  - Kun peli päättyy, pelaaja näkee ikkunassa pisteensä ja parhaat saadut pisteet. Jos pelaaja on saanut tehtyä ennätyksen, hänen pisteensä kirjataan parhaaksi tulokseksi.
  - Pelin päätyttyä pelaaja voi aloittaa uuden pelin painamalla ENTER-painiketta.
- Man
  - Liikkuu pelaajan antamien käskyjen mukaan ylös, alas, oikealle ja vasemmalle.
  - Syö käytäviä pitkin kulkiessaan pistepalloja, joista saa 20 pistettä per pallo.
  - Käytävillä on myös muutama ekstrapallo. Näitä syömällä Pacman pystyy hetken ajan syömään myös haamuja. Haamusta 80 pistettä.
  - Kun pisteitä on yli 400, kentälle ilmestyy hedelmä, josta saa 100 pistettä, kun Pacman syö sen.
- Haamut
  - Liikkuvat pitkin käytäviä yrittäen tuhota Manin.
  - Risteyksessä haamu valitsee satunnaisesti kulkusuunnan.
  - Kun Pacman on syönyt ekstrapallon, haamu muuttuu siniseksi ja heikoksi. Jos Pacman saa haamun kiinni palaa haamu lähtöpaikkaansa ja aloittaa vaeltamisen uudelleen vahvana.
- Pistepallo & hedelmä
  - Katoaa kun Pacman syö sen.

- Tavallisesta 20p
  - Ekstrasta 50p
  - Kun 400 pistettä ylittyy, kentälle ilmestyy hedelmä. Tämän jälkeen aina, kun Man syö hedelmän ilmestyy uusi
  - Hedelmästä saa 100p
  - Hedelmä sijoittuu satunnaisesti kentälle, mutta kuitenkin käytävän kohdalle ja kohdassa ei saa olla enää pistepalloja.
- Highscore
    - Paras pistemäärä näkyy, kun peli päättyy
    - Jos pelaaja on tehnyt uuden ennätyksen, päivittyy se vanhan ennätyspistemäärän tilalle.