

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. Pistepallo ei myöskään ilmesty manin lähtöpaikalle tai haamujen karsinaan.
- Highscore
 - Paras pistemäärä näkyy, kun peli päättyy.
 - Jos pelaaja on tehnyt uuden ennätyksen, päivittyy se vanhan ennätyspistemäärän tilalle.