**Проект:** Pacman

**Цель проекта:** создать игру, близкую к оригиналу

**Авторы:** Елена Балаева, Элина Чипижная

**Функциональность игры:**

* Лабиринт
  + - * Коллизия со стенами лабиринта
      * 2 варианта карты лабиринта (txt-файлы)
      * Саундтреки при старте нового уровня и столкновении с привидением
* Враги (привидения)
  + Алгоритм передвижения
  + Коллизия с персонажем
  + Анимация
  + Возрождение в центре лабиринта
* Игрок
  + Передвижение с помощью клавиш wasd
  + Анимация, поворот спрайта в сторону движения, вращение спрайта после столкновения с привидением
  + Коллизия со всеми предметами (стены лабиринта, мобы, точки)
  + Возрождение в левом верхнем углу лабиринта
* Мелкие точки
  + Добавляются к счету (score) персонажа
  + Если собраны все точки, уровень меняется на следующий (кроме тестового уровня). Уровни объединены в замкнутый круг.
* Крупные точки
  + Активируют у привидений на время режим уязвимости, в котором они могут быть “съедены” персонажем
* Поле информации
  + Количество оставшихся жизней
  + Количество “съеденных” точек
  + Текущий рекорд (бд)
* Начальное меню
  + Выбор уровня: 1, 2 или тестовый уровень
  + На тестовом уровне привидения не могут отнять жизни у персонажа
* Конечный экран
  + Кнопка “New Game”
  + Украшения звездочки
* База данных
  + Хранение результатов игры для отражения текущего рекорда по количеству “съеденных” точек.

**Правила:**

1. Управление игровым персонажем осуществляется с помощью клавиш wasd.

2. Если игрового персонажа поймают, у него отнимается жизнь (всего 3 жизни на каждый уровень), и игра начинается в стартовых точках уровня, но “съеденные” точки обратно не возвращаются.  
3. Уровень завершается, как только персонаж “съест” все точки на карте, либо окажется убит привидениями (в таком случае score обнуляется).