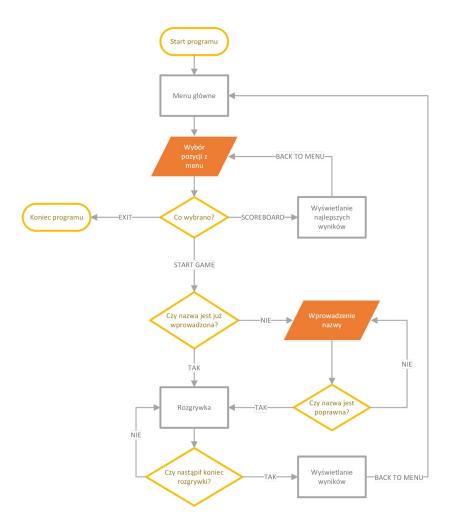
PacMan

Emanuel Jureczko

Schemat działania



Wykorzystane tematy laboratoriów

- Regex sprawdzanie poprawności wprowadzonej nazwy użytkownika
- Filesystem do obsługi zapisu i odczytu danych z plików
- Thread równoległe sprawdzenie warunków kolizji
- Async równoległe wykonywanie ruchów przez duszki



Program umożliwia

- Wprowadzić własną nazwę użytkownika
- Wyświetlić tablicę najlepszych wyników
- Zapauzować rozgrywkę
- Przerwać rozgrywkę
- Zagrać w PacMana



Wygląd rozgrywki





Menu główne

Wprowadzenie nazwy



Pac-Man - 🗆 X 1UP 6450 LIFE'S: 2

Rozgrywka

Rozgrywka po zjedzeniu ulepszenia



E Pac-Man Your score 8200 E Pac-Man - 🗆 × High Scores aassddbb 12850 jemek27 12350 fwgggeeeaw 10000 Pan_Jawel7312 8200 ggs 6400 ffah 6150 bbbsr 5950 sffe 5200 bbbsr 3850 dddavv 3800

Zapauzowana gra

Wyświetlenie wyniku