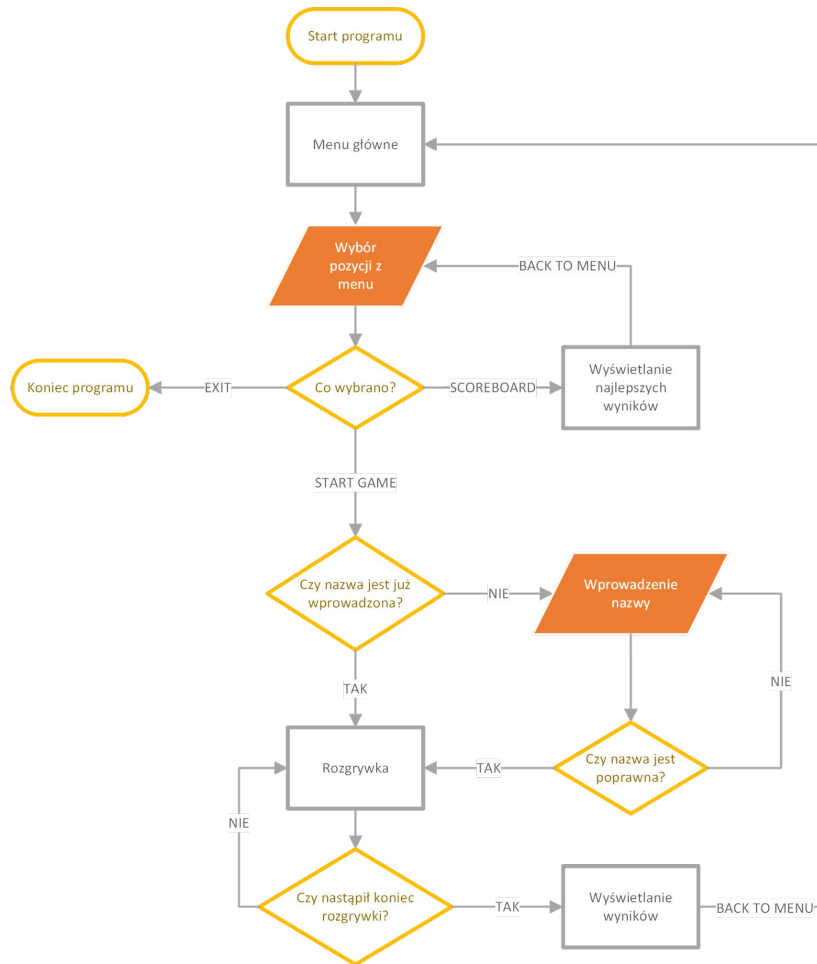




PacMan

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



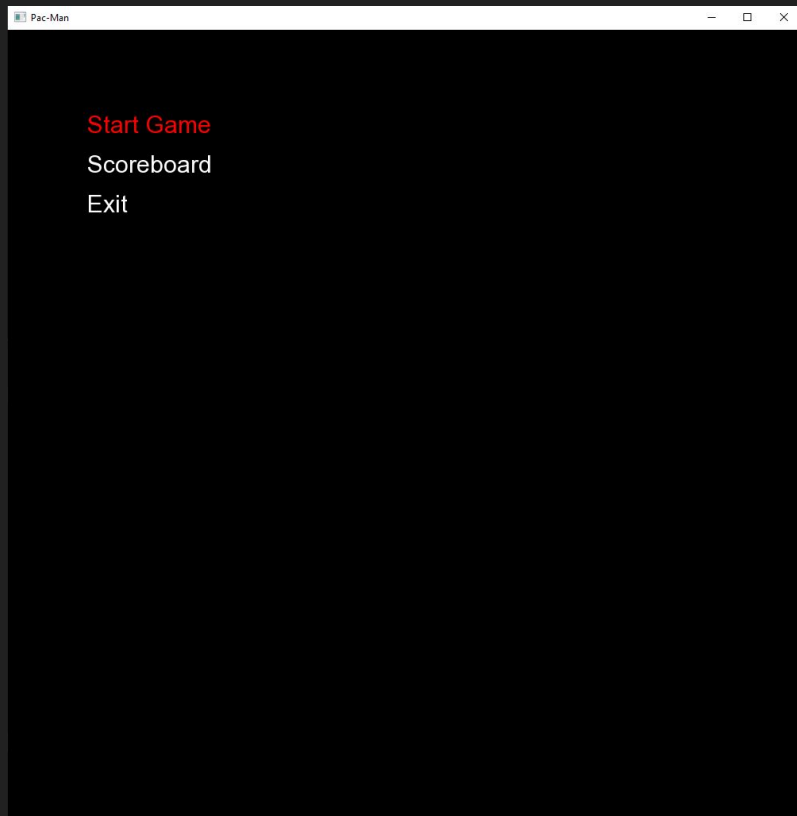
Program umożliwia

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

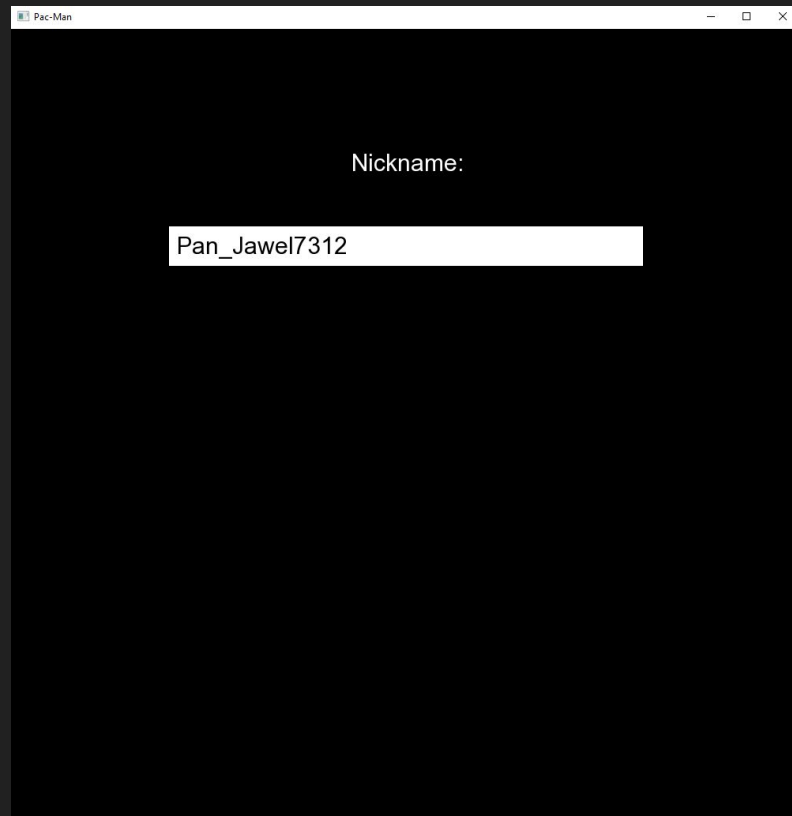


Wygląd rozgrywki

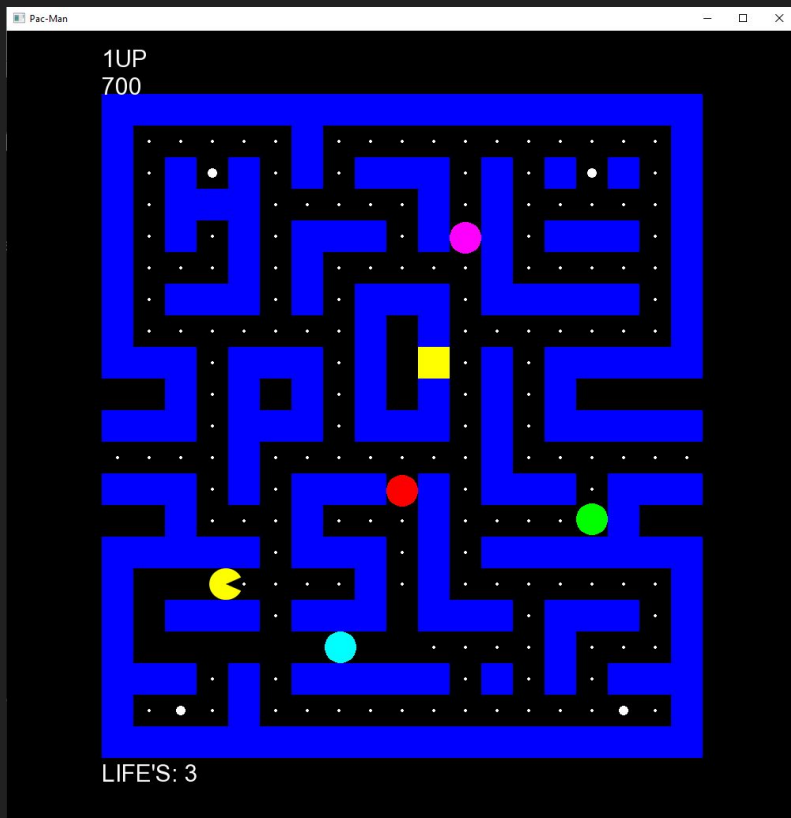




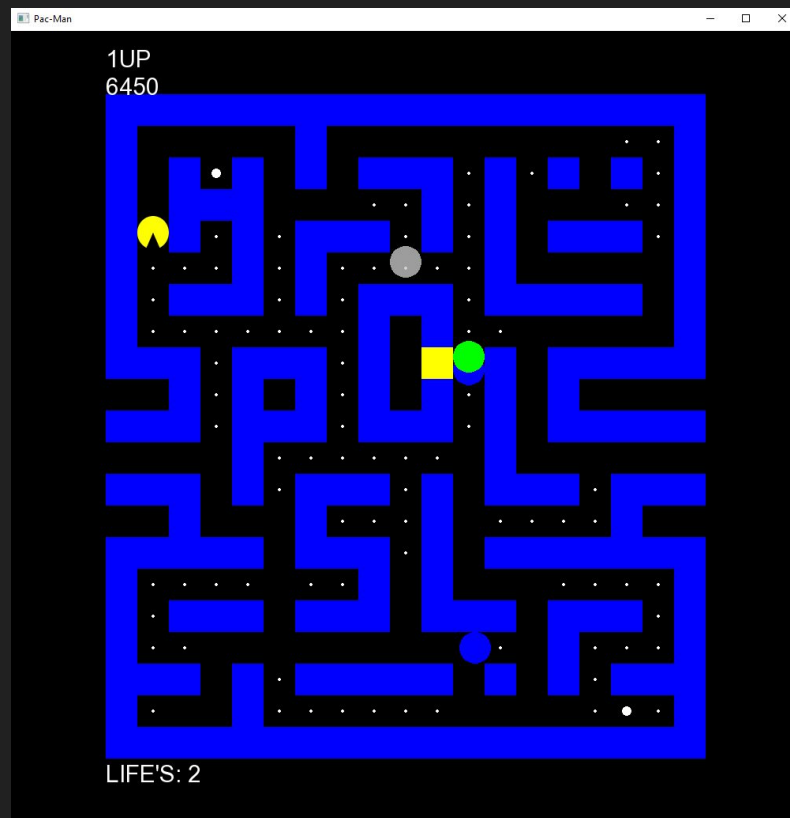
Menu główne



Wprowadzenie nazwy



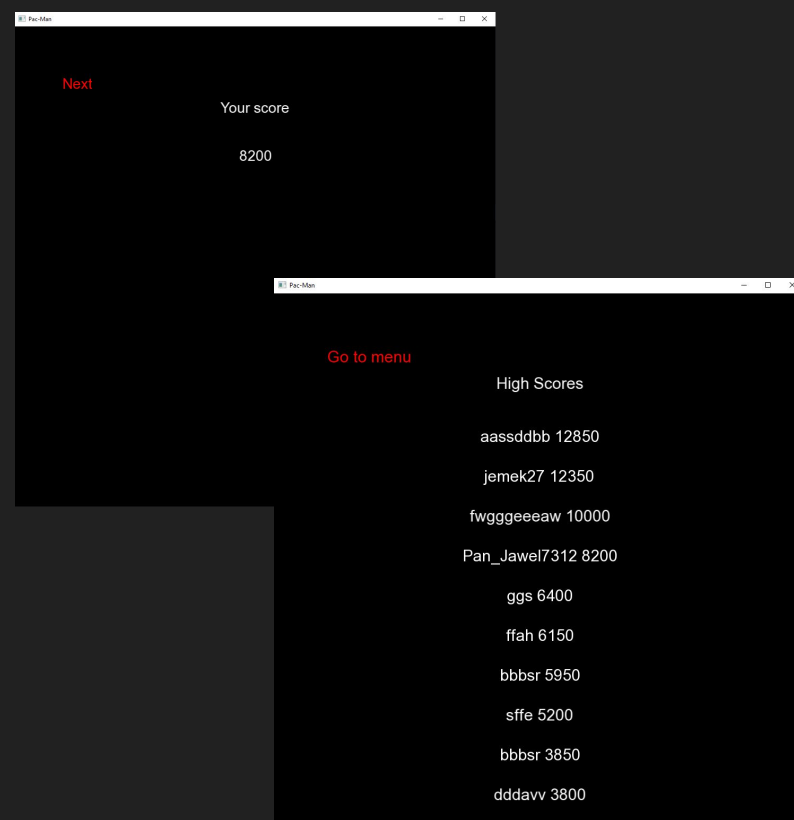
Rozgrywka



Rozgrywka po zjedzeniu ulepszenia



Zapauzowana gra



Wyświetlenie wyniku