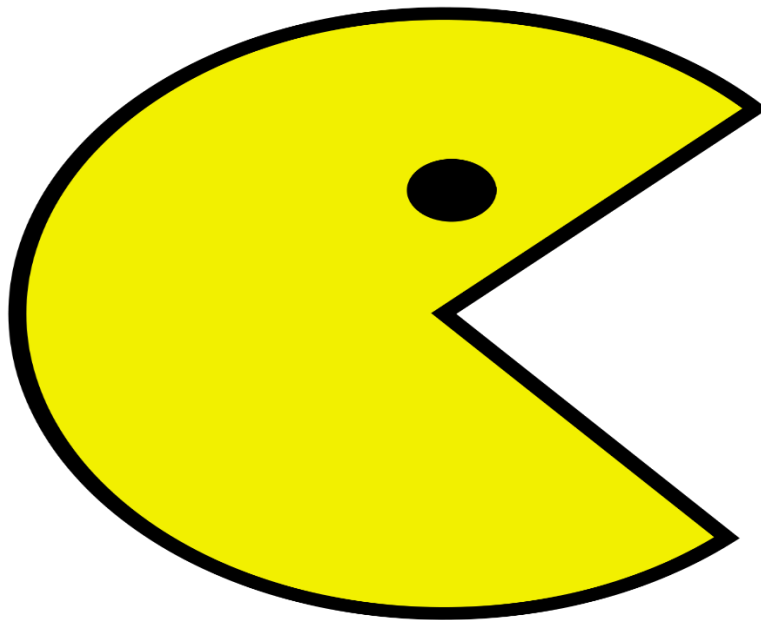


Elektrotehnički fakultet

Ugradbeni sistemi

Specifikacija projekta

PACMAN-A18



Kanita Hadžić

Medina Kazić

Naša izvedba igrice **PACMAN** će biti realizirana korištenjem Mbed simulatora. Za upravljanje igricom koristit ćemo 5 tastera i ST7789H2+FT6x06 displej.

Prije samog početka igranja na ST7789H2+FT6x06 displeju će biti prikazan početni prozor igrice na kojem piše koji od tastera je potrebno pritisnuti da bi se igrica pokrenula. Ostali tasteri će se koristiti za igranje igrice, odnosno:

- Prvi taster – pokretanje igrice
- Drugi taster – pomjeranje pacmana ulijevo
- Treći taster – pomjeranje pacmana udesno
- Četvrti taster – pomjeranje pacmana prema gore
- Peti taster – pomjeranje pacmana prema dole

Nakon što igrač pritisne odgovarajući taster, na displeju se prikazuje prozor sa ucrtanim labirintom, a unutar njega se nalaze mali i 4 velika narandžasta coinsa čija će uloga biti objašnjena u nastavku.

Igrica će imati ukupno tri levela gdje igrač na sljedeći level može preći ukoliko je uspješno savladao trenutni level odnosno ukoliko je „pokupio“ sve coinse. Kada pređe na idući level jedan coins će nositi više bodova u odnosu na prethodni level.

U igri postoje 3 različite figure: pacman, duh i jagodica čije su uloge:

Pacman predstavlja glavnog igrača kojim mi upravljamo. Tokom igrice ga ganja njegov neprijatelj, duh čija je boja plava. Ukoliko pacman pokupi jedan od velikih narandžastih coinsa, duh mijenja boju u bijelu i bježi od pacmana. U idućih 15 sekundi ukoliko pacman pokupi duha, duh se vraća na svoju početnu poziciju i boja mu se mijenja u njegovu početnu boju, te na taj način igrač skuplja dodatne poene. Igrač također skuplja dodatne poene ukoliko pojede jagodicu koja će se s vremenom pojaviti na 15 sekundi tokom igrice na poziciji na kojoj se pacman nalazi prilikom pokretanja igrice (**dakle jagodica se ne kreće već se samo pojavljuje s vremena na vrijeme**). Također kao što se bodovi osvojeni za jedan pokupljeni coins povećavaju prilikom prelaska na idući level, isto tako će se bodovi koje je moguće osvojiti prilikom kupljenja duha i jagodice povećati.

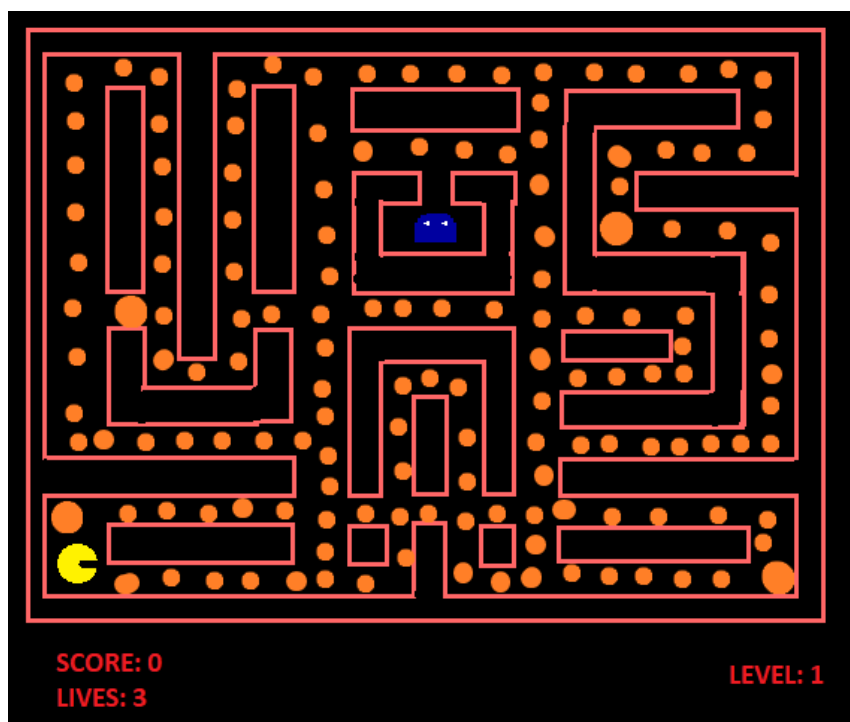
Cilj igrice jeste da pacman „pojede“ sve coinse, a da ga pri tome duh ne ulovi.

U toku igre, igrač ima uvid u level, broj života i osvojene bodove. Igrač ima ukupno tri života, koji gubi ukoliko ga duh „pojede“. Nakon posljednjeg izgubljenog života na ekranu se ispisuje pozdravna poruka, broj osvojenih bodova i mogućnost ponovnog pokretanja. U slučaju da je igrač uspješno prešao sva tri levela, na ekranu će mu se ponovo ispisati odgovarajuća poruka, osvojeni bodovi i mogućnost ponovnog pokretanja. Također, ukoliko igrač želi da napusti igricu prije nego što je izgubio, to može učiniti pritiskom na prvi taster. U ovom slučaju na displeju će biti prikazan početni ekran.

Poeni koje igrač osvaja tokom igrice su dati u sljedećoj tabeli:

LEVEL	DUH	JAGODICA	COINS
1	200	100	10
2	400	200	20
3	800	400	40

DIZAJN IGRICE:



!GAME OVER!

Your score is: 300

PLAY AGAIN

!YOU ARE WINNER!

Your score is: 1300

PLAY AGAIN