

Manual do Usuário

Maíra de Souza Canal - Número USP: 11819403

Janeiro 14, 2022

1 Introdução

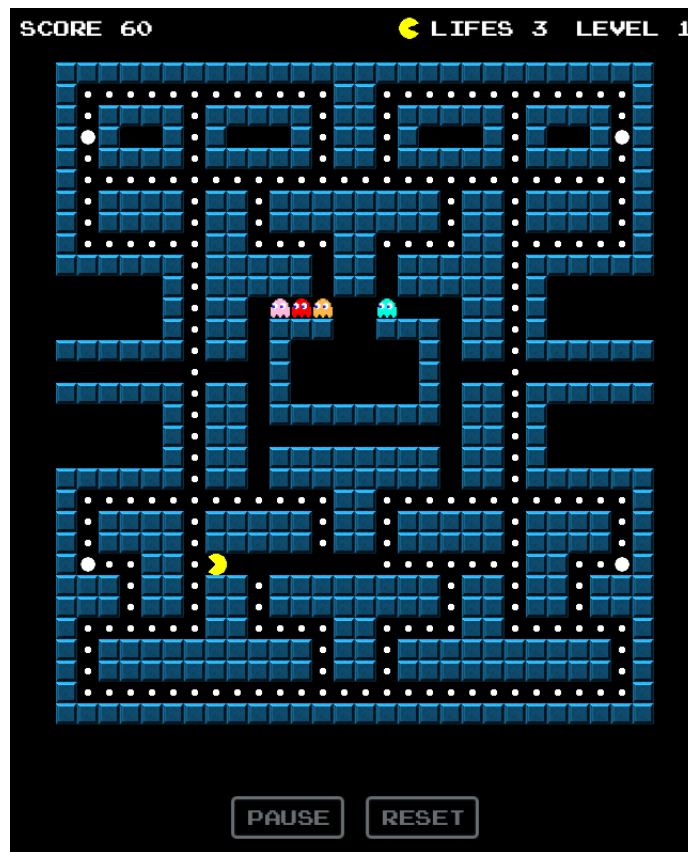


Figure 1: Ilustração do jogo desenvolvido em JavaFX

Esse jogo é uma réplica do jogo *Pacman*, produzido originalmente para Arcade no início dos

anos 1980 pela Namco, desenvolvida em Java por meio da biblioteca gráfica JavaFX.

2 Regras do Jogo

O usuário do jogo controla o *Pacman*, personagem que come *Pacdots* e foge dos fantasmas, acumulando pontos. O objetivo do jogo é obter a maior pontuação possível em uma partida.

O *Pacman* possui três vidas e perde uma vida, quando é atingido por um fantasma. O *Pacman* pode ganhar uma vida extra quando atinge 10000 pontos e, caso perca todas as vidas, o jogador perde o jogo. Quando o *Pacman* colide com um *Pacdot*, ele a engole e ganha 10 pontos. Caso o *Pacman* coma todas as 240 *Pacdots* do labirinto, o jogador passa de nível.

Além das *Pacdots*, o *Pacman* também pode consumir frutas que aparecem após o *Pacman* comer 70 *Pacdots* e, novamente, após mais 100 *Pacdots*.

O labirinto também possui pílulas de energia, que permitem o *Pacman* matar os fantasmas por um período de tempo limitado e, ainda, ganhar pontos ao comer o fantasma. A quantidade de tempo que os fantasmas permanecem azuis fica menor a cada nível.

3 Como jogar?

Para movimentar o Pacman, basta utilizar as teclas direcionais do teclado com o objetivo de desviar dos fantasmas e comer as *Pacdots* espalhadas pelo mapa.

Para pausar o jogo, basta utilizar o *mouse* para clicar no botão "Pause" e para reiniciar o jogo, basta clicar no botão "Reset".