Classes e métodos para PACMAN

Marcelo Chirai

Facens – Faculdade de Engenharia de Sorocaba (FACENS)  
Caixa Postal 355 e 664 – CEP 18001-970 – Sorocaba – SP – Brasil

[m4rcel0.2014@gmail.com](mailto:m4rcel0.2014@gmail.com)

**Resumo.** Este documento demonstra as classes e métodos desenvolvidos nos elementos do jogo PACMAN.

# 1. Classes do jogo PACMAN em modelo UML

Tabela 1. Classe do PACMAN

|  |
| --- |
| Pacman |
| PacmanAlt : int  PacmanLarg : int  Score : int  Pastilhas : int  Poder : boolean  MoveX : int  MoveY : int |
| Mover();  AdPontos(); int  AdPastilhas(); int  AdPoder(); boolean |

Tabela 2. Classe dos inimigos presentes no jogo Space Invaders

|  |
| --- |
| Fantasmas |
| FantasmaAlt : int  FantasmaLarg : int  MoveX: int  MoveY : int |
| Mover();  RemoveVida(); |