

Pac-man dokumentatsioon

Otsisin Pac-mani mängu. Neid oli palju lihtsam leida kui ussimänge. Kolm Pac-mani mängu jäid kõige rohkem silma ja hakkasin neid kasutama.

Mängude lingid on siin:

<https://pacmancode.com/>

<https://github.com/plemaster01/PythonPacman/tree/main/assets>

<https://github.com/ab-n3xt/Pyman/tree/master>

Lisasin oma lemmik mängule menüü (vt probleemide peatükki esimest punkti) ja helid teisest koodist. Helisid ei olnud eriti raske sinna lisada aga see andis palju juurde sellele mängule

Lisatud mängu

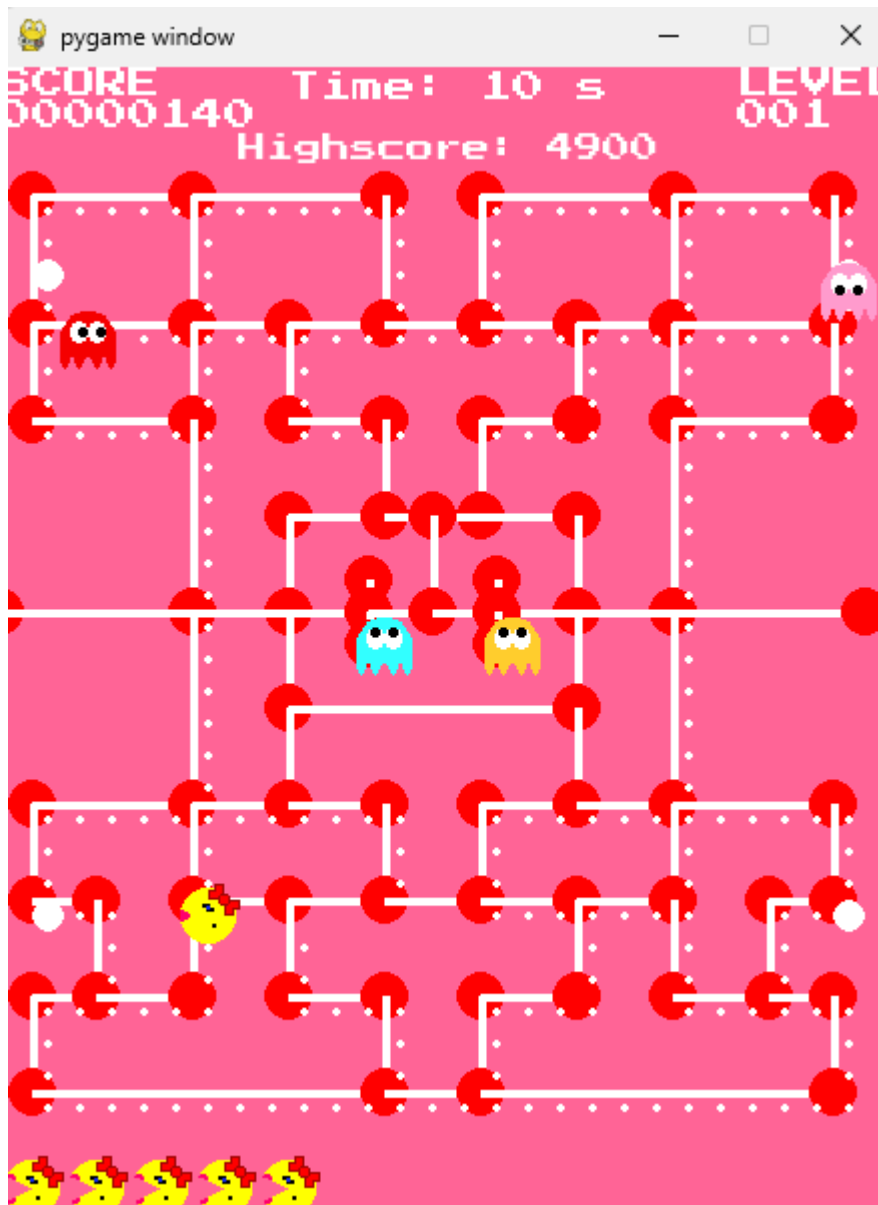
Oma välja valitud mängule kus hakkasin erinevaid saju lisama kas siis teistest mängudest või ise lisasin järgmised asjad edukalt:

1. Alustasin lisamist kõige lihtsamast asjast enda jaoks milleks oli heli. See mäng mis ma välja valisin ei olnud mitte ühtegi muusikat ega heliefekti. Aga ühes teises mängus oli mulle just silma jäänud heliefektid ja muusika. Lisasin need helid oma pea mängule. Täpsemalt lisasin alguse muusika, söömise heli efekti ja heli efekti kui pac-man ära sureb.
2. Teiseks asjaks lisasin mängule menüü. See käis suht samamoodi nagu heliga. Minu väljavalitud mängus ei olnud alguse ega lõppu menüüd aga ühel teisel mängul oli päris lahe menüü nii, et kasutasin seda. Muutsin natukene menüüd oma mängule sobivamaks. Määrasin teise menüü värvi ja panin sinna Copiloti tehtud logo mida olin natukene tuuninud.
3. Kolmandaks muutsin mängu välimust Pidin päris kaua süvenema, et aru saada ültse kus asub tausta kohta käiv koodi riba. Kui selle üles leidsin siis muutsin tausta mustast roosaks. Siis tekis väike mure sellega, et enam ei olnud mille järgi minna aga see oli lihtne parandada. Mängu piirid ei tulnud päris sellised nagu ma alguses tahtsin aga lõpuks meeldisid need mulle rohkem kui alguses esimene välja nägi.
4. Neljandaks lisasin sinna mängu taimeri. Taimerit ennast ei olnud eriti raske sinna panna aga fonti mida tahtsin saada oli natukene keeruline panna. Lõpuks sain koos ChatGPT-ega selle korda. Taimer hakkab jooksuma nullist ja on mõeldud selle jaoks, et saaksid näha kui kaua oled mänginud
5. Viiendaks lisasin mängu sellise efekti, et kui mängija vajutab klaviatuuril m tähte siis ei saa kummitused teda ära süüa. Kui kummitus ja pac-man kokku puutuvad siis lähevad nad üksteisest lihtsalt läbi pac-man ei saa selle eest ühtegi lisa punkti. Üks põhjus miks ma lisasin selle funktsiooni on see, et ma ise ei jõudnud teisest levelist

kaugemale ja seda kasutades saan iga mängu võita kui ainult tahan. Muidugi on võimalus ka ilma selleta mängida lihtsalt ei tohi vajutada m nuppu. Järgmises levelis funktsioon tühistub. See ei olnud isegi eriti raske.

6. Kuuendaks lisasin ma highscore. See toob mängu ekraanile teksti kus on kirjas mängia kõige kõrgem highscore. Kui mängija ületab oma highscore pannakse see uuesti tekstifaili kirja ja salvestatakse.

Ma tahtsin alguses rohkem asju lisada aga jäi natukene aega väheks ning pean praegu nendega lepima. Ma proovisin veel peale nende lisade lisada mängule ka sellist asja, et kui pacman sööb teatud arvu pelleteid siis ta muutub kiiremaks aga see ei läinud läbi pac-man ei läinud kiiremaks. Lisaks proovisin teleporteerumist lisada mängu aga see läks lõpuks liiga keeruliseks ning antsin ka sellega alla.

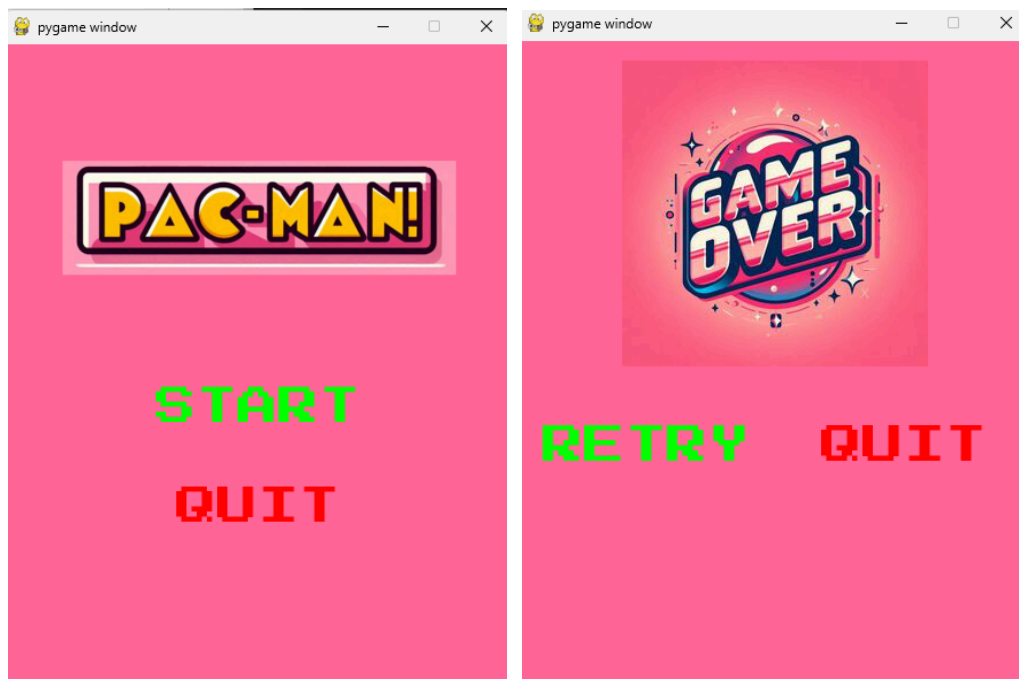


Testimine

Testimisel tekkisid peamised probleemid sellega, et pidin ükshaaval koodi ja pilte alla laadida ja vahel juhtus, et pilt või kood sattus valesse kohta või olin struktuurist valesti aru saanud. Üldjuhul oli testimine lõbus ja huvitav.

Probleemid

1. Menüü panemine. Tahtsin panna Copiloti loodud ja natukene minu edititud pilti. Aga kuna see mäng oli suuruses mida ei saanud muuta ilma et see näeks veider välja või nõudis tõsisemat süvenemist läksin lihtsama tee juurde ja tegin lihtsalt menüü kus on kirjutatud ja siis vajutad vastavat asja ega ole nuppe. Aga kuna ma ei olnud sellega ikkagi rahul võtsin teise mängu menüü ja integreerisin selle mängu sisse ja vahetasin värvi ning lõin Pac-Mani logo Copiloti abill. Sellega tekis mul ka probleem. Just fontidega tekis mul probleem, sest pygame ei saanud aru fondist või vähemalt mina arvasin seda päris tükk aega. Tegelikult oli mainist puudu `pygame.init()`



2. Teiseks probleemiks tuli menüüdega seoses fondid ja kohandamine, et see sobiks minu valitud mänguga. Täpsemalt ei saanud ma alguses seda fonti mida tahtsin. Aga siis sain aru milles on probleem. Probleem oli selles, et see font mida mina tahtsin ei olnud päris õigesti defineeritud ja ma alguses ei märganud ja ka ChatGPT ei saanud sellest aru. Aga siis kui ma sain sellest aru ei olnud seda väga raske muuta. Palju probleeme tekkis mul just teksti fontidega
3. Kolmandaks probleemiks tuli see, et ma tahtsin muuta tausta värvi, et teha mängu ilusamaks või muuta seda sellest milline see alguses oli. Aga kui ma muutsin tausta

värvi siis kadusid müürid ära. Kui ma proovisin neid kuidagi taastada siis ei tulnud mul see nii välja nagu originaalis oli vaid tuli ilmselt mingi teine kiht. Aga kuna see sobis hästi roosa taustavärviga siis jätsin ma selle selliseks.

4. Siis tuli probleemiks ka see, et ma ei teadnud mida lisada mängule juurde ja miski ei õnnestunud. Provisin palju erinevaid funktsioone aga ükski ei töötand korralikult. Kõige suurema seagaduse tekitas see kui ma proovisin teleportimist tekitada erinevat viisi. Nõiteks proovisin teha nii, et kui vajutatakse t nuppu siis pac-man teleporteerub kuskile. Aga ma ei mõelnud seda korralikult läbi sest see oleks läinud päris suureks tööks või vähemalt tundus see aja raiskamine lõpuks.
5. Vahelpeal tekkis mul ka probleem sellega, et skoor ei kasvanud enam või pac-mani toitu ei loetud skooriks. Ilmselt oli mul see kopeerimisega kuidagi sassi läinud. Probleemiks oli see, et `self.updateScore(10)` sulgude sees ei olnud ühtegi arvu ja skoor ei saanudki suurendada kuna pelletitel ei olnud arvu kui palju need väärt on.

Kokkuvõte

Kokkuvõttes ei läinud just pac-man mängu koostamine eriti hästi. Ma oleksin saanud paremini ja rohkem funktsioone lisada aga aega jäi natukene väheks. Aga siiski mulle meeldib kuidas mäng välja näeb ja ka selle üle, et leidsin päris hea mängud mida kombineerida. Kõige uhkem olen ma selle üle, et suutsin kombineerida kahe erineva mängu erinevad klassid kokku. Ehk siis see kui ma panin menüü ja retry menüü mängule.

Alguses oli päris raske koodiga harjuda, sest need mängu koodid on kõige raskemad millega olen kokku puutunud nii, et pean neid päriselt haldama ka. Samuti oli selles koodis palju faile ja vahel pidi muutma mitte ainult main faili vaid ka teisi ja see tegi selle just kõige raskemaks.

Peamised vead olid seotud kas sellega, et ma ei mõelnud päris hästi läbi kuidas midagi lisada ja kuidas see funktsioon peaks töötama või siis kindla fondi saamine erinevatesse tekstidesse.