



Universidad de Oviedo

# **SEV: PACMAN**

25 de Noviembre de 2019  
Martín Fernández Prieto  
UO258619

# PACMAN

## Controles

El juego acepta controles de mando, teclado y táctiles.

Como presentación se mostrará la carátula del juego, la cual para empezar deberemos de dar una de las 3 teclas que se ponen en pantalla, cada una corresponde a un control. (A del mando, ESPACIO del teclado y la PANTALLA del control táctil)



Una vez pulsado uno de estos botones el juego comenzará.

Sólo hay 1 botón y un control de dirección, para disparar, deberás de pulsar la A, el espacio o la tecla de disparo de la pantalla (en función del control que tengas activado), y para moverte tendrás que pulsar el joystick izquierdo, las teclas de dirección del teclado o el control táctil para el móvil.

Además, tendrás un botón de pausa que podrás activar con el ESC, START en el mando o dando clic usando el control móvil.

Para reiniciar el juego directamente podemos pulsar R en el teclado, la B en el mando o el botón de la pantalla de reiniciar.

## Objetivo

El objetivo de este juego es sacar la máxima puntuación posible.

Para ello vamos a explicar como funciona.

En cada nivel hay 2 tipos de enemigos, unos normales que son los que aparecen nada más empezar el nivel y uno de tipo "JEFE", éste será generado cuando te queden menos de la mitad de semillas por comer.








Este JEFE tendrá una velocidad doble y te perseguirá estés donde estés, en cambio los enemigos normales, solo te seguirán si te ven en línea recta.

Hay un total de 3 niveles, aunque se podrán meter más si se quiere, creando nuevos mapas y seteando que hay un número mayor en el archivo Globales.js.

Para pasarte el nivel y ganar el juego deberás comer todas las semillas que hay por nivel sin que te coman los enemigos, si te come un enemigo deberás empezar de 0 el nivel, y los puntos conseguidos en ese nivel o las vidas recaudadas serán eliminadas, además de perder una de las vidas.

Cada vez que pierdas se te restará una vida, y reiniciamos el nivel en concreto en el que te encuentras, si te quedas sin vidas deberás empezar de 0 perdiendo todo lo conseguido.

## Elementos del juego

-  Enemigo básico, se generan al iniciar el nivel, irán a por ti si te ven en línea recta.
-  Enemigo jefe, se generará cuando hayas comido la mitad de las semillas, este te perseguirá estés donde estés usando un algoritmo WaveFront.
-  Semilla básica, te sumará 10 puntos por cada una que te comas.
-  Semilla fuerte, al comerla activarás el modo escape de los enemigos y te los podrás comer para matarlos.
-  Balas, para empezar tienes 0 balas, cada vez que comas una se te sumará una bala.
-  Disparo jugador, cuando pulses la tecla de disparo, disparar un objeto como este.
-  El enemigo jefe, tendrá un indicador de las vidas encima de su cabeza, en función de cual tenga de los 3, le quedara 1, 2 o 3 vidas.

## Futuras actualizaciones y más información

El código fuente del juego tanto como el juego se encuentran disponibles en GitHub, se seguirá actualizando si hay alguna nueva petición o añadir algún sistema de ranking.

Además se encuentra más información adicional y sencilla para el control del juego.

<https://github.com/martinlacorronea/pacman-game>