**İmputa Göre İşlem Yapma fonksiyonunun Sözde Kodu Ve Akış Şeması**

**sutunYonundekiHareket** ; Pac-Man’in bulunduğu sütün indeks değerine eklenecek değeri tutar.

**satirYonundekiHareket** ; ; Pac-Man’in bulunduğu satir indeks değerine eklenecek değeri tutar.

**komutAl** ; Klavyeden girilen tuşu atayacağımız değişken.

q = Oyundan çıkış yapmak için kullanılan karakter.

P = Oyunu durdurmak için kullanılan karakter.

1.BAŞLA

2. İnput girilinceye kadar GİT 17

3. input al ve komutAl a ATA.

4. komutAl ‘w’ değilse GİT 6

5. sutunYonundekiHareket = 0 , satirYonundekiHareket = +1 ve 0 değeri döndür.

6. komutAl ‘s’ değilse GİT 8

7. sutunYonundekiHareket = 0 , satirYonundekiHareket = -1 ve 0 değeri döndür.

8. komutAl ‘a’ değilse GİT 10

9. sutunYonundekiHareket = -1 , satirYonundekiHareket = 0 ve 0 değeri döndür.

10. komutAl ‘d’ değilse GİT 12

11. sutunYonundekiHareket = +1 , satirYonundekiHareket = 0 ve 0 değeri döndür.

12. komutAl ‘q’ değilse GİT 14

13. 1 değeri döndür.

14. komutAl ‘p’ değilse GİT 16

15. input al ve 0 değeri döndür.

16. 0 değeri döndür.

17. BİTİR.

