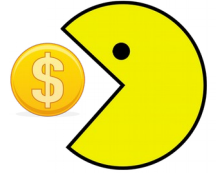


THE PACMAN RETURNS



1- ASPECTES GENERALS CARACTERÍSTIQUES

1. Es tracta de una versió del joc més que congut pacman.
2. En aquesta versió l'heroi pacman s'haurà d'enfrontar al seu arxienemic fantasma, en un laberint ple de sorpreses.
3. És totalment interactiu amb un sol jugador que en tot moment s'haurà de enfrontar a la màquina.

OBJECTIU DEL JOC

1. Aconseguir més punts que el fantasma.

DESCRIPCIÓ:

El joc tindrà un seguit de nivells, cada 3 laberints formaran un nivell, a cada nivell augmentarà el tamany del laberint.

En cada nivell en pacman s'haurà d'enfrontar al fantasma en un laberint ple de monedes i objectes que podran ajudar a qui els agafi, aquest objectes tindran vida propia i no voldran ser agafats sota cap circumstancia.

Aquest objectes podran ser:

- Patins → doblarà la velocitat a qui els porti.
- X2 → doblarà el valor de les monedes que s'agafin.
- Monjeta màgica den karin → la llegenda diu que qui l'aconsegueixi permetrà menjar-se l'enemic.

Els poders de tots els objectes perduran durant 7 segons.

Un cop s'hagin acabat les monedes del tauler s'obrirà una sortida aleatoriament al laberint, qui porti menys punts tindrà la ocasió de "girar la truita" enxampant al adversari avans no arribi a la sortida.

FUNCIONAMENT:

Al iniciar l'aplicació s'accedirà a la pantalla de LogIn, aquesta pantalla permetrà:

- Entrar a l'aplicació a partir de un nom d'usuari.
- Registrar-se introduint una imatge i nom d'usuari.
- Entrar a la pantalla de ranking on es mostraran totes les puntuacions del usuaris de l'aplicació.
- Sortir que tancarà l'aplicació.

Un cop s'ha accedit amb l'usuari podrem:

- Entrar en mode aventura on es podrà continuar des de el punt on es va deixar la partida.
- Entrar en mode editor on es permetrà generar gràficament un laberint i expotar en format .txt
- Entrar en mode test on es podrà importar fitxers .txt amb un format específic que representaran un mapa per provar-lo, un cop importat el fitxer es validarà que el laberint no tingui cap reco tancat.

La partida es guardarà cada vegada que es superi un mapa i també s'acutlitzaran els rankings.

FORMAT DELS MAPES EN .txt:

El format dels mapes que s'importin hauran de ser:

Una matriu quadrada de $n \times n$ que començi a la posició [0,0] i no hi hagin espais.

Els possibles valors per les casselles seràn:

- 0 → paret.
- 1 → moneda qualsevol.
- 2 → moneda extra.
- 100 → personatge inicial
- 101 → enemic

Restriccions en el format:

El laberint ha de ser $N \times N$

El laberint ha de ser connex.

ENTRADA: ELEMENTS DEL JOC

- Possibilitat de entrar el laberint a partir de un fitxer de text amb una posterior validació.