***PAC-MAN* (Comecocos)**

Al comenzar la **partida** aparece un **laberinto** donde se desarrollará el juego. Alrededor del laberinto aparece un **marcador** que **muestra** la puntuación, las vidas restantes y los premios del nivel. Nosotros manejamos a **Pac-Man** a través de una pantalla de juego que se asemeja a un laberinto. Pac-Man puede **moverse** en cualquier dirección a través del tablero de juego y **comerse** las **bolas** que se encuentran distribuidas por el tablero. Las bolas **desaparecen** cuando el personaje entra en contacto con ellas. En cada partida hay cuatro **fantasmas** que aparecen en una caja situada en el centro del tablero y se **mueven** a través de este, **persiguiendo** a Pac-Man para **atraparlo**. También existen unas **píldoras mágicas** que permiten a Pac-Man, durante un tiempo limitado, **atrapar** él a los fantasmas. Durante este tiempo los fantasmas **cambian** de color y se desplazan más despacio. Si un fantasma es **eliminado** vuelve a **aparecer** en el centro del tablero. Se puede **obtener puntuación adicional** si se come alguno de los **premios** que aparecen temporalmente en cada pantalla. Si un fantasma contacta con Pac-Man se **pierde una vida**. El nivel finaliza cuando todas las bolas han sido comidas.

A partir de esta descripción podemos extraer los siguientes objetos y acciones para cada uno de ellos:

* Pac-Man: mover izquierda, derecha, arriba y abajo, comer bolas y premios, atrapar fantasmas, perder vidas.
* Fantasmas: mover izquierda, derecha, arriba y abajo, perseguir a Pac-Man, atrapar, desaparecer, aparecer.
* Bolas: desaparecer
* Píldoras mágicas: desaparecer
* Laberinto (contiene a Pac-Man, Fantasmas, Bolas, Píldoras)
* Marcador: mostrar vidas, mostrar premios, mostrar puntuación
* Partida (contiene el laberinto y el marcador) y permite lanzar el juego.