

TP Videojuegos 2

Práctica 4

Fecha Límite: 22/06/2020 a las 09:00.

El objetivo de esta práctica es practicar la comunicación entre sistemas usando mensajes (pero sin juego en red), en particular convertir el juego que proporcionamos con la práctica para que la comunicación entre los sistemas se hace a través de mensajes.

La clase Manager ya tiene un método send para enviar un mensaje a todos los sistemas (he quitado los otros métodos send para simplificar la clase Manager). Además, el método PacMan::start ya incluye una llamada a flushMessages (en comentario) dentro del bucle principal -- recuerda que según este mecanismo de mensajes una llamada a send no envía el mensaje inmediatamente, sino cuando llamamos a flushMessages.

IMPORTANTE: El examen va a ser sobre esta práctica, es decir vais a partir de vuestra solución y modificarla/extenderla en varias direcciones.

PARTE I

Modifica el juego PacMan para que todos los sistemas comunican entre ellos usando mensajes. Por ejemplo, habrá que enviar los siguientes mensajes (se pueden enviar más mensajes)

1. Cuando empieza el juego,
2. Cuando acaba el juego,
3. Cuando se produce un choque entre el pacman y un ghost
4. Cuando el PacMan come una cereza
5. Cuando no hay más cerezas

Para asegurarse de que los estás haciendo bien, al final las clases de sistemas tienen que tener todos los método private, excepto init, update y receive.

PARTE II

Introducir un sistema nuevo llamado AudioSystem para el manejo de sonido, es decir, este sistema tiene que reproducir sonido depende del mensaje que recibe. No olvidar quitar el manejo de sonido actual de los otros sistemas.