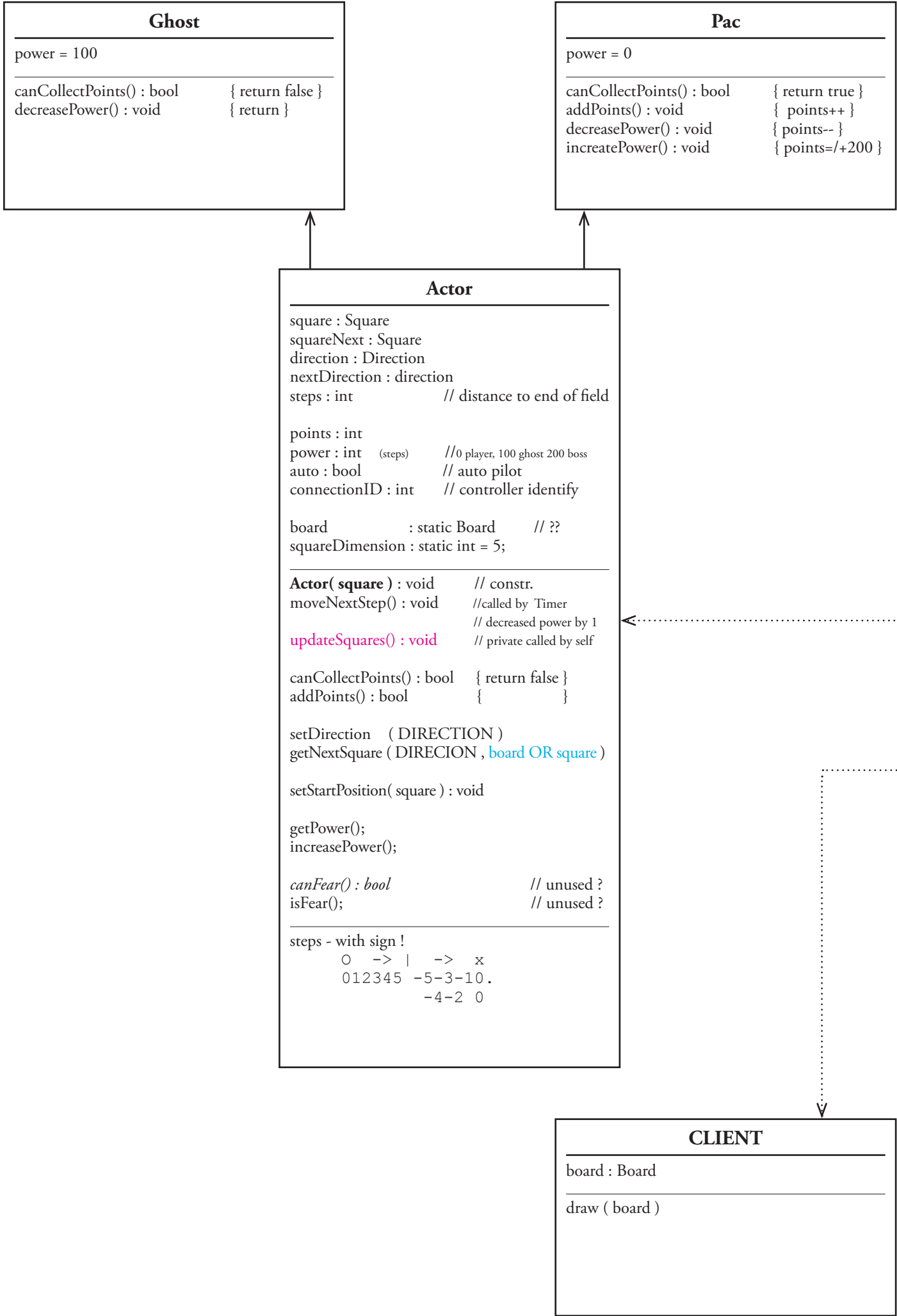


PACMAN 2023

`git@github.com:piotrHeinzelman/msPacMan.git`



Aktorzy (**Actor**) poruszają się po planszy (**Board**), w wybranym kierunku, o ile to możliwe. klient sieciowy może ustawić kierunek (Enum) tylko swojemu awatarowi. Jeśli kierunek nie zostanie zmieniony ruch jest kontynuowany. Jeśli aktor dotrze do środka pola (step=0) próbuje uciec następne pole, o ile takie istnieje. Jeśli aktor osiągnie granicę pola (step= squareDimension) zostaje przeniesiony na następne pole a (step=-squareDimension) i ruch jest kontynuowany do środka pola. Po każdym kroczku może zmniejszyć się siła aktora, w razie spotkania wygrywa silniejszy aktor. Aktor w konstruktorze dostaje wartość identyfikującą obiekt setrujący jego ruchem. Jeśli aktor może zebrać punkt z pola na które wkracza to zbiera je.

Plansza zawiera kolekcję aktorów (ze względu na wydajność raczej rozdzielona, bardziej obietkowo - połączona) Na początku rozgrywki przenosi aktorów na pola startowe. I uruchamia zegar gry.

Zegar gry pobudza obiekt Planszy do wywołania dla wszystkich aktorów z kolekcji planszy metodę moveNextStep(); a następnie Plansza sprawdza czy nastąpiły kolizje i ewentualnie reaguje.

