# Tytuł wybranego projektu

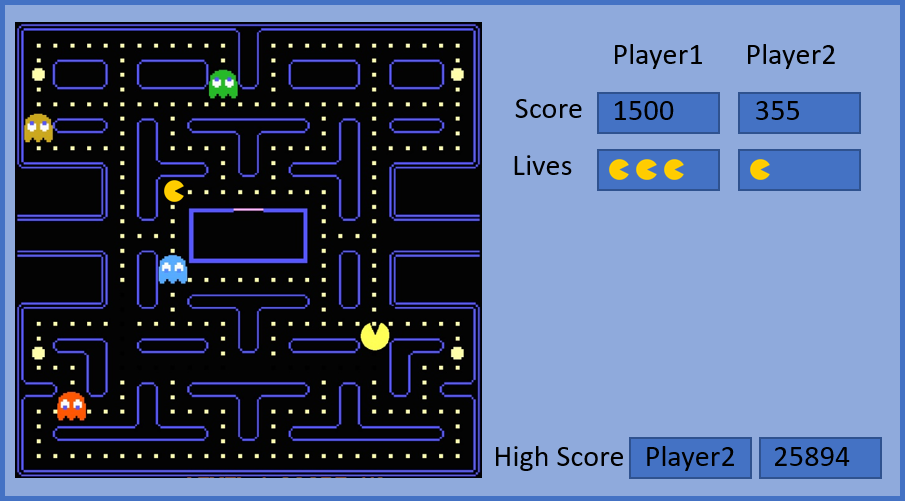
20. Doom dla opornych

# Wstępny opis

Gra będzie przypominała klasycznego PacMan’a, jednak w trybie multiplayer.

## Zasady gry

Mapa gry będzie wyglądała podobnie do klasycznej gry PacMan. Jedyną różnicą będzie to, że będą występować dwa PacMan’y, każdy sterowany przez innego gracza.



Każdy z graczy steruje swoim PacMan’em niezależnie od drugiego gracza.

Każdy z graczy zdobywa punkty za zebranie białych kulek. Każdy z nich posiada swój własny wynik i własną liczbę żyć.

Gra toczy się aż wszystkie życia stracą obydwaj gracze. Wygrywa gracz, który zdobędzie więcej punktów.

Wyniki każdego gracza są zapisywane na tablicy najlepszych wyników

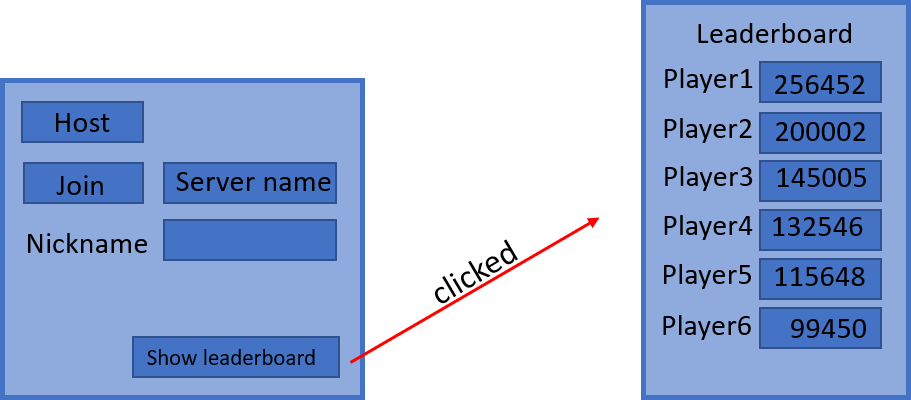
Na planszy znajdują się również cztery duszki. Jeśli gracz wejdzie na jednego z nich, to traci życie.

Na planszy istnieją również cztery większe kulki, których ‘zjedzenie’ zwiększa prędkość poruszania się sterowanego przez gracza PacMan i umożliwia ‘zjadanie’ duszków – oraz przeciwnika. Za obydwie czynności przyznawane są dodatkowe punkty. Zjedzony przeciwnik traci wtedy jedno życie.

## Komunikacja w trybie multiplayer

Gra będzie działała w trybie server – client poprzez protokół TCP. Serwer nadzoruje grę, natomiast klienci jedynie przesyłają do niego żadania i aktualizują obecny stan mapy.

## Interfejs



Ekran początkowy będzie pozwalał na rozpoczęcie gry jako host, lub dołączyć do istniejącego serwera.

Każdy gracz wpisuje swój pseudonim, którego wynik będzie zapisywany na tablicy rekordów.

## Środowisko programistyczne i wykorzystane biblioteki

Kod programu oraz interfejs użytkownika zostaną wykonane w programie QtCreator.