PACMAN

1. Antes de iniciar o jogo (função main), cria-se um objeto game e um objeto settings do tipo CPacConfiguration;
   1. Objeto GAME
   2. Objeto Settings
      1. Ao ser criado, inicializa todas as variáveis do jogo, tipo: level atual, tamanho do tile, localização inicial do pacman;
      2. Inicializa o Gerenciador de configurações do SGE
         1. Inicializa uma série de constantes e variáveis do systema:

gamespeed = 1.0;

invincible = false;

fullscreen = false;

lives = 4;

npc\_buddies = 1;

play\_mode = CConfiguration::Cooperative;

screen\_width = 640;

screen\_height = 480;

CConfiguration::menuFont\_v1 = "";

menuFont\_v2;

menuVersion = 2;

menuFontWidth = 16;

menuFontHeight = 16;

soundVolume = 80;

musicVolume = 80;

joystickEnabled = true;

mouseEnabled = true;

language = "";

//!configura o diretório onde está o jogo (não é o mesmo diretório do MUGEN)

currentGameDir = "open";

CConfiguration::properties;

mugenMotif = "default";

gameFontDirectory = "fonts";

// Configure SDL initialization

numberOfWindows = 1;

sdlConfig = CSDLManager::CreateState(SDL\_INIT\_VIDEO,numberOfWindows);

Define as teclas e botões do mouse e joystick

1. Função Main
   1. Verifica os parâmetros passados
   2. Inicializa Debug
   3. Inicializa gerador de números randômicos
   4. Carrega as configurações dos arquivos SETTINGSFILE,PACCFGFILE e LEVEL
   5. Define um novo tamanho para a janeja na classe CConfiguration
   6. Cria um objeto CPacGameControl()
   7. Inicializa os sons
   8. Inicializa a Janela
   9. Defie o caminho do editor
   10. Roda o Game Loop principal
   11. Quando termina, deleta o objeto CPacGameControl()
2. Arquivos de Configuração.xml
   1. Settings.xml
   2. Pacman.xml
      1. Head-> pacman\_config
         1. Diretiva skins\_path
         2. Diretiva level\_path
   3. Level.xml