

# Git PacMan

INSTRUKCJA OBSŁUGI

by Maciej Wójcik & Kuba Wilkowski

## 1. Pierwsze uruchomienie:

Do uruchomienia gry wymagane jest zainstalowanie na używanym komputerze środowiska JRE (Java Runtime Environment) w wersji 1.7. Plik instalatora można pobrać ze strony <http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html>.

Gdy mamy już zainstalowane oprogramowanie możemy włączyć grę poprzez dwukrotne kliknięcie na plik *pacman.bat*.

## 2. Ekran menu:

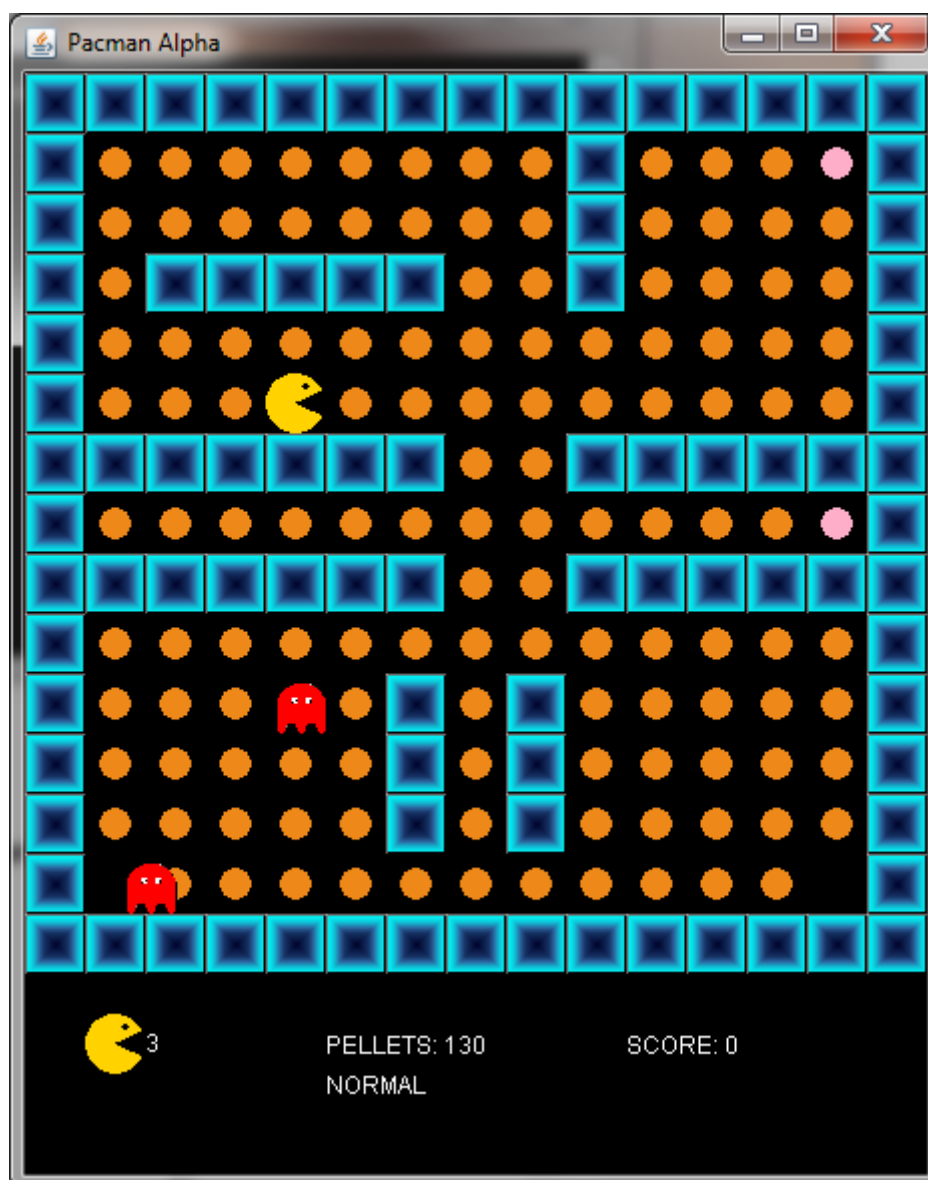
Po poprawnym uruchomieniu gry na ekranie pojawi się menu główne:



Następnie należy kliknąć na jeden z przycisków:

- PLAY – uruchamia grę, najpierw należy podać imię (bez spacji)
- HIGHSCORES – wyświetla listę wyników
- OPTIONS – opcje
- EXIT – wyjście z programu

### 3. Ekran gry:



Na dole ekranu znajduje się panel informacyjny. Można na nim zobaczyć aktualną liczbę żyć (obok ikony Pacmana), liczbę pozostałych na planszy kropek (PELLETS), wynik oraz stan Pacmana (czy oddziałuje na nas jakiś bonus).

Gracz kieruje postacią Pacmana, natomiast czerwone duszki to przeciwnicy. Pomarańczowe i różowe okręgi to kolejno kropki zwyczajne i superkropki.

### 4. Rozgrywka:

Celem gry jest zebranie jak największej ilości punktów w ramach dostępnych plansz oraz ograniczonej liczby żyć. Gracz steruje Pacmanem używając strzałek.

Punkty zdobywa się na kilka sposobów:

- poprzez jedzenie kropek (zwykła 50 pkt, superkropka 100 pkt)
- poprzez jedzenie duszków po zjedzeniu superkropki (200 pkt)
- zdobywając losową premię punktową (500 pkt)

Należy unikać kontaktu z duszkami, o ile nie są przestraszone (mają wtedy kolor niebieski), ponieważ skutkuje to utratą życia. Utrata wszystkich żyć powoduje zakończenie gry. Gra kończy się też, gdy nie ma więcej map do załadowania.

W trakcie gry na planszy losowo pojawiają się bonusy:



- przyspieszenie tempa poruszania się Pacmana na 5 sekund



- zatrzymanie duszków w miejscu na 5 sekund



- premia punktowa +500 pkt

Ponadto zjedzenie superkropki powoduje, że duszki stają się przestraszone – można je wtedy zjeść.

## 5. Mapy

Mapy wczytywane są z plików tekstowych (.txt) znajdujących się w folderze src/maps. Dzięki temu możliwe jest dodawanie nowych poziomów. Trzeba jednak przy tym pamiętać, że aby możliwe było poprawne wczytanie mapy musi ona zachować przyjęty standard nazewnictwa i zapisu planszy.

Poprawna nazwa mapy ma postać mapN, gdzie N to numer planszy. Standardowo najpierw jest wczytywana plansza nr 1. Potem w miarę przechodzenia poziomów ładowane są plansze o kolejnych numerach. Numer planszy początkowej można zmienić z poziomu głównego menu w zakładce OPTIONS.

Zapis przykładowego poziomu wygląda następująco:

```
XXXXXXXXXXXXXXXXX
XOOOOOOOOXOOOSX
XOOOOOOOOXOOOOX
XOXXXXXOOXOOOOX
XOOOOOOOOOOOOOX
XOOOPOOOOOOOOOX
XXXXXXXXXOOXXXXX
XOOOOOOOOOOOOOSX
XXXXXXXXXOOXXXXX
XOOOOOOOOOOOOOX
XOOOOOXOXOOOOOX
XOOOOOXOXOOOOOX
XOOOOOXOXOOOOOX
XGOOOOOOOOOOOGX
XXXXXXXXXXXXXXXXX
```

Legenda:

X – ściana, O – kropka, S – superkropka, P – pozycja startowa Pacmana, G – pozycja startowa duszka

Każda mapa ma wymiary 15x15. Przy tworzeniu własnej mapy należy pamiętać, aby była ona otoczona ścianami. Liczba kropek, superkropek, duszków i ścian jest ograniczona jedynie rozmiarem mapy. Pacman natomiast może być tylko i wyłącznie jeden na mapę.