Start screen

* Chèn ảnh
* Tạo event ‘ nhấn bất kì nút nào để chơi’
* Keypress =

Vòng lặp game bắt đầu chạy

Map

* Tạo ma trận
* Duyệt ma trận vẽ ra map
* Ma trận 00 ( mỗi ô sẽ tương ứng với False)

Pacman

* Tạo pacman
* Tạo ra một ma trận mới coppy ma trận cũ của map
* Đặt pacman ở một toạ độ [x][y]

Ghost

* Tạo ghost
* Chia vùng hoạt động của ghost theo số lượng ghost

Sau đó khi pacman đi vào ô nào

ô đó sẽ đổi thành true

Point +=1

End srceen

* Chèn ảnh kết thúc
* In ra point của người chơi

Point

* Tạo ra một ô text được cập nhật liên tục qua từng vòng lặp

Nếu point = point max

Hoặc index của pacman = index của ghost

class Square:

tt:

* vị trí pixel
* chiều dài cạnh pixel(tt)
* active (đã được đi qua)

pt:

draw (self): vẽ pixel theo tt

class BanDo:

* truyền vào ma trận vẽ ra map dựa trên Square, cung cấp các phương thức sửa map

class NhanVat

* tt:
* x,y: vị trí NV
* img: hình ảnh NV
* pt:
* draw(self): in NV
* Move(x\_moi,y\_moi):
* di chuyển nhan vat đến vị trí mới va cap nhật lai vi tri

Ghost

* kế thừa NV
* moveG(xPac,yPac, goc): tính toán di chuyển cho ghost theo vị trí pac man và goc ma quan lý

Pacman

* kế thừa NV
* pt:
* active(map): (active Square tại vt đang đứng)

get\_key(key):

làm công việc theo phím dc user nhấn