

 FACULDADE DE VIÇOSA Ampliando Horizontes		Roteiro 9 - Início do Pacman	
Disciplina:	DET476 - Tópicos especiais 2		
Data	04/05/2016	Valor da Avaliação:	3 pontos
Professor:	Vinícius Duarte Lopes		

1) Baixe o projeto da Engine do jogo em:

<https://github.com/vinduarte/EngineJogo>

2) Abra o projeto no seu NetBeans. (Abrir projeto e selecionar a pasta EngineJogo)

3) Crie um novo projeto para ser o projeto do jogo, chame-o de Pacman. Crie o projeto com classe principal.

4) Adicione a biblioteca EngineJogo. Clique com o segundo botão em Biblioteca (dentro da aba do projeto) e clique em “adicionar projeto...”. Adicione o projeto EngineJogo.

5) Faça a sua classe criada herdar da classe Jogo de EngineJogo. Implemente:

- A. O construtor.
- B. As variáveis privadas da classe (x, y, BufferedImage, direção etc).
- C. O método desenha.
- D. O método atualiza.
- E. Sobrecarregue o método keyPressed.

Objetivo deste roteiro:

Fazer carregar a imagem do Pacman e fazê-lo mover-se na tela, obedecendo os comandos das setas do teclado (só deve reagir às setas do teclado, qualquer outra tecla do teclado deve ser ignorada).

Link publico do Pacman:

<https://dl.dropboxusercontent.com/u/46945366/pacman.png>