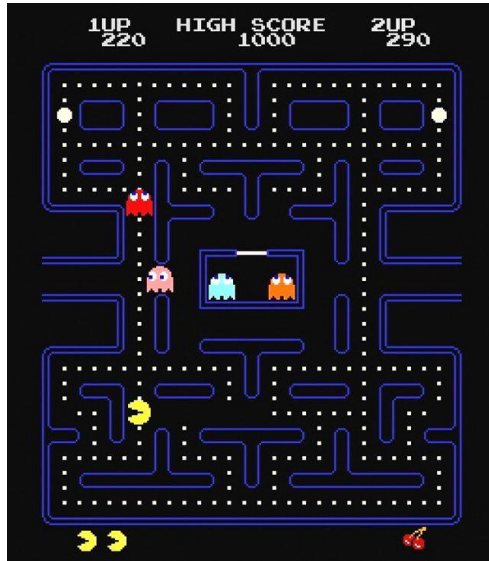


# PacMan

João Felipe  
Waine Oliveira Jr.

# PacMan para embarcados



# Stakeholders

- **Cliente**
  - Interesse nos equipamentos e ferramentas utilizadas
  - Avalista do projeto
- **Desenvolvedores**
  - Escopo deve estar conforme habilidades e tempo disponíveis
- **Jogadores**
  - A qualidade do jogo e sua nostalgia com PacMan



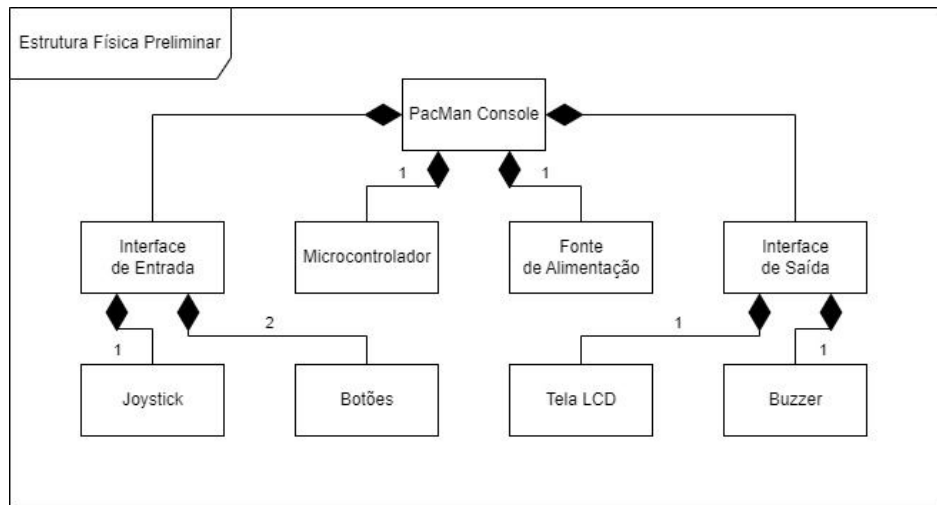
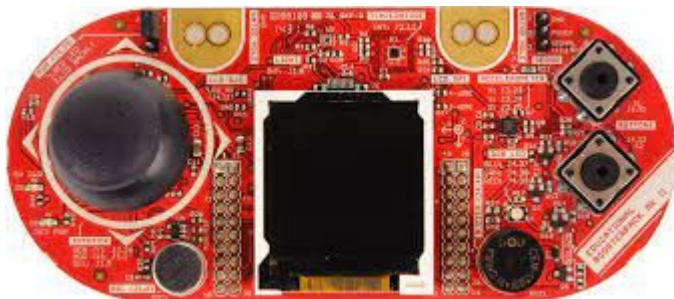
# Domínio do problema

- Jogos de ação arcade
  - Raciocínio e reflexos rápidos são importantes nesse jogos
  - Dificuldade deve ser adequada, desafiador, mas não impossível
- Quadros por segundo
  - O jogo deve ter um valor mínimo de FPS para uma boa experiência
- Responsividade
  - Os comandos devem surtir efeito rapidamente
- Agentes
  - PacMan e fantasmas podem ser modelados como agentes
  - Permite a utilização de teoria de agentes para os movimentos



# Interfaces

- **Joystick:**
  - Controle do PacMan
- **LCD:**
  - Display do estado atual do jogo
- **Botões:**
  - Comandos de controle



# Estrutura

