# Опис алгоритмів

3.1 Загальний алгоритм гри Pacman

1. ПОЧАТОК

2. Зчитати розмірність лабіринту.

3. Згенерувати початкову конфігурацію лабіринту з об'єктами (стіни, їжа, вороги, тощо).

4. Вивести початковий стан гри.

5. Ігровий цикл допоки гра триває

5.1. Отримати дії гравця.

5.2. Виконати алгоритми руху гравця та ворогів залежно від отриманих дій.

5.3. Перевірити стан лабіринту та здійснити взаємодію об'єктів (збір їжі, зіткнення з ворогами, тощо).

5.4. Оновити бали та статистику гри.

5.5. Вивести оновлений стан гри.

6. Вивести результати гри та записати їх у файл (кількість набраних балів, час гри та кількість смертей).

7. КІНЕЦЬ