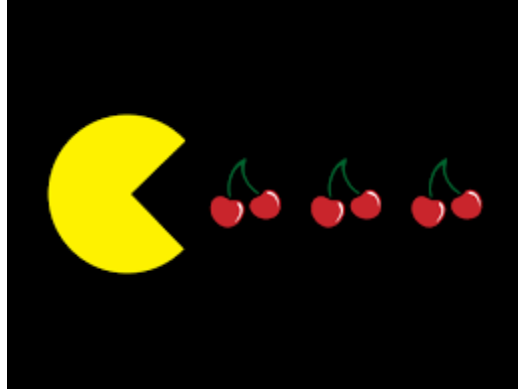


2^η Ατομική¹ εργασία 1 μονάδας



Στο μάθημα έχουμε δει πως με τη χρήση Timers μπορούμε να δώσουμε κίνηση σε γραφικά, καθώς επίσης λαμβάνοντας keypress events να μπορούμε να αλλάζουμε την κατεύθυνση του γραφικού.

Στην παρούσα εργασία ζητείτε να υλοποιήσετε μια παραθυρική εφαρμογή με λειτουργικότητα που να μοιάζει με το παλιό παιχνίδι pac-man. Ένα ή περισσότερα «κεράσια» θα εμφανίζονται σε τυχαία σημεία της οθόνης για συγκεκριμένο χρονικό διάστημα (π.χ. 4 δευτερόλεπτα) και το pac-man κινούμενο/ελεγχόμενο από εσάς, θα προσπαθεί να τα «τρώει» κερδίζοντας έτσι πόντους.

Το παιχνίδι θα έχει συγκεκριμένη χρονική διάρκεια και στόχος του παίκτη είναι να συγκεντρώσει όσο το δυνατόν περισσότερους πόντους στον χρόνο αυτό.

Θα πρέπει να υπάρχουν τουλάχιστον 2 επίπεδα δυσκολίας στο παιχνίδι σας.

Είστε ελεύθεροι να «εμπλουτίσετε» την εφαρμογή με επιπλέον δικές σας προσθήκες, αρκεί να έχουν νόημα και να μην αντικρούουν τα όσα γράφονται στην εν λόγω εκφώνηση

Καλή επιτυχία!!

¹ Σε όποιες εργασίες βρεθούν αντιγραφές από άλλες, οι εμπλεκόμενοι φοιτητές θα λάβουν 0 σε όλες τις ατομικές του τρέχοντος εξαμήνου