



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ABC**  
**MCTA016-13 - PARADIGMAS DA PROGRAMAÇÃO**

Edson Gomes Martinelli R.A: 11097416  
Rafael Akio Shishito Matos R.A: 11079516

## **Projeto de Programação**

### **Problema**

Dado nossos conhecimentos obtidos através das aulas e de pesquisas individuais, desenvolver, com qualidade e complexidade, um programa a fim de aplicar esse conhecimento em um projeto real.

### **Proposta de Implementação**

Nesse projeto visamos implementar uma versão em Haskell do jogo Pacman do ano de 1980 utilizando uma API gráfica. O jogo possuirá mapas que serão criados através de arquivos de texto, permitindo sua personalização, e a movimentação do jogador será feito a partir de mecanismos de entrada e saída, tendo como objetivo capturar todos os pontos da fase.

Diferentemente da versão original do jogo, nesse projeto, o jogador não poderá obter as frutas que mudam alguns aspectos de movimentação dos fantasmas e permite que o jogador capture-os para ganhar pontos extras.

Também com relação aos fantasmas e suas diferenças ao jogo original, nosso projeto não dará uma inteligência artificial diferente para cada fantasma, assim, seus movimentos serão aleatórios mas com fluidez, não travando em paredes ou outros problemas que prejudiquem sua movimentação.