

Nome: Jair Edipo Jerônimo
Nome: Michelle Kaori Hamada

RA: 11079316
RA: 21039716

Proposta de projeto da disciplina Paradigmas de programação

Pac-Man: Get the curry

Problema:

Implementar o jogo Pac-Man. A mecânica do jogo terá uma pequena alteração que será a alteração de alguns elementos do jogo: os fantasmas que serão substituídos por 🧛 e as frutas especiais substituídas por 🍛. Fora essas modificações, segue a mecânica original que o personagem principal deve comer todas as pastilhas sem ser alcançado pelos inimigos (🧛) para vencer, e se no processo conseguir comer os 🍛 ganha imunidade para que possa eliminar os inimigos temporariamente.

Proposta de implementação:

A implementação do jogo será feita na linguagem de programação Haskell, tendo como intuito entender como esta linguagem pode auxiliar no desenvolvimento do jogo e reforçar os conceitos aprendidos em aula, aplicando conhecimentos de computação gráfica para a interação com o game e inteligência artificial, a qual os personagens inimigos devem possuir para ir atrás do jogador.