SuperMario says ...

# Einleitung

Dieses Dokument beschreibt das Projekt "SuperMario says ..." im Fach Systemnahe Programmierung an der DHBW Karlsruhe im Sommersemester '16 bei Prof. Lausen. Ziel des Projektes soll es sein, das Spiel Senso[[1]](#footnote-2) in Assembler nachzuprogrammieren. Der Code soll auf einem Simulator des 8051-Mikroprozessors*[[2]](#footnote-3)* und simulierter Hardware laufen. Hierzu wird die MCU 8051 IDE*[[3]](#footnote-4)* genutzt.

Entwickelt wird das Projekt von den Studenten Jasper Bröker, Mario Kaiser und Dominik Schaufelberger.

# Spielprinzip Senso

# Die Entwicklungsumgebung

## MCU 8051 IDE

Beschreibung der IDE

Eingesetzte Simulierte Hardware

## GIT

# Das Programm

## Unterprogramme

Hauptspielschleife

Pseudozufallszahlen Generator

Feld-Sequenz-Generator

Benutzereingabe

Vergleichen der benutzereingabe mit der sequenz

Korrektheits-Anzeige

# Implementierung

# Benutzertest

# Fazit

1. https://de.wikipedia.org/wiki/Senso\_(Spiel) [↑](#footnote-ref-2)
2. https://en.wikipedia.org/wiki/Intel\_MCS-51 [↑](#footnote-ref-3)
3. https://en.wikipedia.org/wiki/MCU\_8051\_IDE [↑](#footnote-ref-4)