

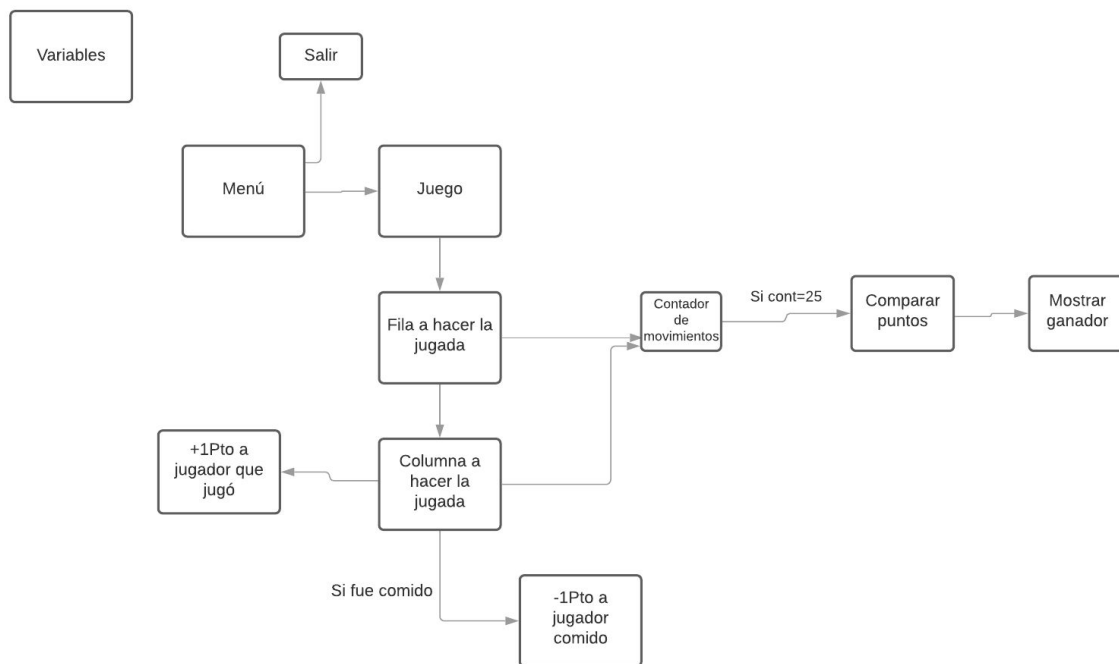
## Proyecto 3:

### Especificación del uso de los registros:

**R0 y R1:** Son nuestros registros principales debido a que en base a ellos trabajamos con los demás. Los utilizamos para cargar información inmediata, direcciones de memoria, información de otros registros e información ingresada por usuario. Utilizamos estos registros para mostrar información en pantalla.

**R2 al R9:** Nuestros registros de propósito general, los utilizamos para almacenar información temporal y manipularla, como un contador, el puntaje, el ganador, cargar información de otros registros.

### Diagrama de flujo del programa:



### Conclusiones:

- ❑ El programa evidencia los conocimientos de programación de lenguaje de alto y bajo nivel gracias a la implementación de un juego a lenguaje ARM.
- ❑ Debido a la dificultad del proyecto se logró trabajar en equipo de manera exitosa y aprender de manera autónoma por medio de la investigación.

Universidad del Valle de Guatemala  
Organización de Computadoras y Assembler  
Andres Quinto 18288  
Luis Garcia 19344

- ❑ Se evidencio que los alumnos plasmaron con éxito los conocimientos adquiridos en clase y de manera autónoma en el proyecto.

**Bibliografía:**

- Infocenter.arm.(2016). Implementing stacks with LDM and STM. Extraído de:  
<http://infocenter.arm.com/help/index.jsp?topic=/com.arm.doc.dui0068b/Cacbgchh.html>
- Infocenter.arm.(2016). Loading addresses into registers Extraído de:  
<http://infocenter.arm.com/help/index.jsp?topic=/com.arm.doc.dui0068b/Cacbgchh.html>