

Fabricio Padilla Madrigal C35837

Wilson Chavarría Miranda C22114

Eliot Masís Flores C24621

### **Iteración 6:**

Para esta iteración en la parte gráfica se realizó lo siguiente, se agregó una pantalla de pausa funcional con las opciones de continuar, reiniciar y salir al menú principal, esta pantalla se muestra presionando la letra q dentro de la partida, además se quitaron los cambios de color que tenían los bordes de los botones en el menú principal, estos cambios se encuentran en la rama feature/mostrarJugador\_cargarEnemigos, para compilar y correr el programa utiliza el comando make run.

En la parte de ensamblador se implementaron los movimientos de los enemigos, se añadieron nuevos enemigos y se verificó que la lógica del movimiento esté correcta tomando en cuenta si hay un proyectil, si está el jugador o si colisiona con otro enemigo y que se retorne el valor correcto de la jugada realizada, para ver esto funcionando en consola se debe estar en la rama feature/mover\_enemigos, en el directorio temp, con comando make run, aunque el código se encuentra en la rama de la interfaz de igual forma.

Teclas para mover los enemigos X:

Izquierda: z  
Arriba: x  
Abajo: c  
Derecha: v

Teclas para mover los enemigos E:

Izquierda: t  
Derecha: y  
Arriba: u  
Abajo: i

Esto se trató de implementar junto a la parte gráfica pero a la hora de realizar una jugada en el momento de volver a pintar la matriz en la pantalla se produce un segmentation fault, el cual tras varios días de intentar corregirlo no hemos podido solucionarlo, esperamos poder hacerlo pronto.