

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA

Escuela de Ciencias de la Computación e Informática

Proyecto Integrador – Iteración 1

Curso: Lenguaje Ensamblador y Arquitectura de Computadoras

Título del proyecto:

Recreación del videojuego Galaga en Ensamblador

Integrantes del equipo:

Fabricio Padilla Madrigal – C35837

Wilson Chavarría Miranda – C22114

Eliot Masís Flores – C24621

Profesor:

MSc. Sleyter Angulo Chavarría

Abril, 2025

Pantallas y Funcionalidades

Las maquetas de las pantallas que va a tener el juego son ilustrativas, las cuales pueden ser modificadas ligeramente para mejorar el proyecto final.

Pantalla de Inicio:

- Iniciar Partida: Al presionar este botón se nos inicia una partida con las configuraciones que hayamos seleccionado.
- Tabla de Puntuación: Este botón nos muestra las 5 mejores puntuaciones históricas de las que se tenga registro en el juego.
- Opciones: En las opciones se nos muestran algunos aspectos que podemos elegir y modificar para poder jugar.
- Salir: Con este botón se cierra el juego.



Pantalla de Opciones:

- Música: Apagar o encender la música y efectos de sonido del juego.
- Color de la nave: Vas a tener la opción de seleccionar entre diferentes colores y estilos de naves para usar dentro de la partida.



Pantalla de Pausa:

- Continuar: Volver a la partida.
- Reiniciar: Volver a empezar la partida.
- Salir: Volver al menú principal.



Pantalla de Puntuaciones:

- Se muestran las 5 mejores puntuaciones históricas.
- Borrar Puntuaciones: Resetear las puntuaciones.
- Salir: Volver al menú principal.



Pantalla de Juego:

- Se muestran las naves enemigas y la nave que escogimos, la cual dispara contra las naves enemigas para eliminarlas, si las naves enemigas tocan nuestra nave perdemos una vida, al quedarse sin vidas perdemos la partida.
- Se muestran las vidas que tenemos, el puntaje que llevamos y el nivel en que estamos.

