t

Licenciatura em Engenharia Informática

# Índice

[*Índice 3*](#_Toc74239945)

[*Introdução 4*](#_Toc74239946)

[*Deteção de Colisões 5*](#_Toc74239947)

[*Horas e Tempo Limite 6*](#_Toc74239948)

[*Preenchimento da Palavra 7*](#_Toc74239949)

[*Condições de Vitória 8*](#_Toc74239950)

[*Conclusão 9*](#_Toc74239951)

# Introdução

O trabalho prático de Tecnologias e Arquiteturas de Computadores consiste na criação de um jogo na linguagem de programação **Assembly** para processadores 8086.

Neste jogo, as letras de uma palavra encontram-se espalhadas por um labirinto e o objetivo é percorrer o labirinto e recolher as letras em falta para voltar a formar a palavra. O jogador tem que ser rápido e ágil porque existe um limite de tempo que não pode ser ultrapassado.

Neste relatório serão abordados alguns pontos essenciais relativos à realização do trabalho bem como a descrição das implementações que realizámos de modo a obter o nosso jogo final.



# Deteção de Colisões

asdsad

# Horas e Tempo Limite

asdsad

# Preenchimento da Palavra

asdsad

# Condições de Vitória

asdsad

# Conclusão

Este trabalho permitiu-nos consolidar bem a matéria das aulas de Tecnologias e Arquiteturas de Computadores e colocar-nos à prova relativamente àquilo que realmente sabíamos. Fomos confrontados com problemas que nos obrigaram a investigar mais sobre determinados assuntos e consideramos que isso é também bastante importante.

Por se tratar de um jogo creio que nos deu um pouco mais de motivação para realizarmos este trabalho prático e de qualquer das formas foi uma excelente oportunidade de construir algo com uma aplicação prática.

