



Projeto Batalha Naval em Assembly 8086

Disciplina: ORGANIZAÇÃO DE SISTEMAS
COMPUTACIONAIS

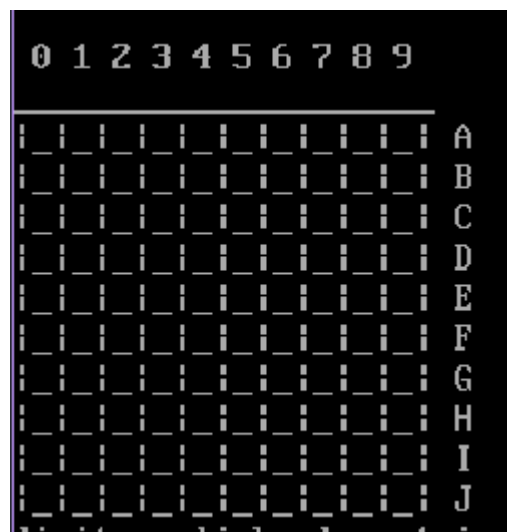
Curso: Engenharia de Computação

Grupo: Bernardo Atadia (24003650)

e Matheus Souza Marinho (24005497)

Professor: Ricardo Pannain

O Projeto consiste na implementação do jogo de tabuleiro “Batalha Naval” em Linguagem Assembly. Batalha naval é um jogo de tabuleiro de dois jogadores, no qual O jogador têm de adivinhar em quais coordenadas estão os navios da máquina. O jogador terá um tabuleiro de 10x10 para dar seus chutes



Neste jogo, as chamadas para dar os tiros nas respectivas posições consiste em uma letra e um número, elas funcionam da seguinte maneira: a pessoa escolhe uma letra que definirá a linha que deseja acertar e um número que definirá a coluna que deseja acertar, com isso ela tem a posição exata do seu tiro podendo acertar ou não o navio inimigo. Ganha se afundar todas as embarcações.

Para navegar na interface, o usuário deve seguir as instruções das telas

1- No menu

Para Iniciar o jogo diretamente, pressione o ENTER em seu teclado



INSERT YOUR COIN - PRESS ENTER

Para Ver as regras do jogo , pressione R no seu teclado



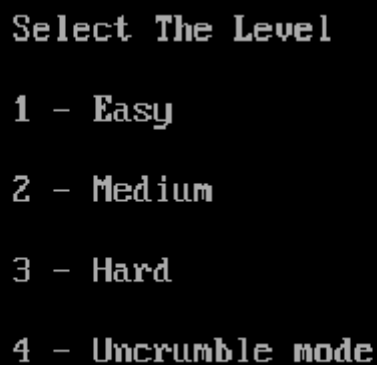
SHOW THE RULES - PRESS R

Para encerrar o jogo, pressione G no seu teclado



EXIT GAME - PRESS G

2- Na seleção de níveis



Select The Level

1 - Easy

2 - Medium

3 - Hard

4 - Uncrumble mode

Para definir o nível em que o jogador que jogar, Pressione o numero indicado antes o nível

- 1- 30 chances
- 2- 25 tiros
- 3- 23 tiros
- 4- 19 tiros

Resultados do jogo:

Segue o visual dos navios que aparecerá

Hidroavião – Os hidroaviões são embarcações que comportam um espaço em formato diferente Dos demais navios, tal que o usuário deve estar atento para não confundi-los com navios convencionais

Tiros em volta



Tiros limpos



Encouraçado – são navios que ocupam 4 espaços no mapa

Tiros em volta



Fragata – são navios que ocupam 3 espaços no mapa

Tiros em volta



Tiros limpos



Submarino – são navios que ocupam 2 espaços no mapa

Tiros em volta



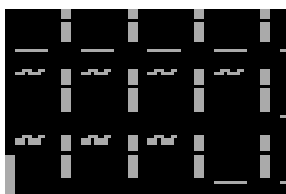
Tiros limpos



Nota do criador: Jogador, cuidado, pois os visuais pode te enganar e cegar seus tiros!
Hidro aviões são sorrateiros, e podem se parecer como simples embarcações

O MAR

Para saber se seu tiro saiu pela culatra, em outras palavras, foi direto para a água, a coordenada escolhida será marcada com um '~' .



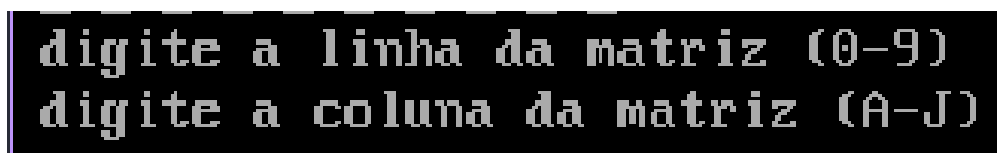
Sair do jogo

Caso o jogador desista de dar seus tiros, ele pode pressionar a tecla X , após dar um tiro, assim sendo redirecionado para a tela de FIM de jogo



Como atirar?

Já no campo de batalha, o atirador deve informar a coordenada que ele deseja dar o tiro, Sendo ela NÚMEROxLETRA (ex : coluna 7 linha A). Lembrando que as letras devem Ser tecladas em maiúsculo, ou seja, o jogador deve segurar a tecla SHIFT do teclado e depois pressionar a letra (imagine que está armando o canhão do seu navio para atirar).



OBRIGADO POR JOGAR !

