

Ensayo Ensamblador: Desarrollo de videojuegos

Arquitectura de computadoras, una materia que nos enseno mucho profundizando en el funcionamiento de la computadora, la historia y la interaccion con el humano, por lo tanto este ensayo tendrá un enfoque en la creación de instrucciones, funciones y maneras en las que el computador puede interpretar nuestros pensamientos, ideas y problemas, por lo que hablare acerca de diferentes temas de interés para aplicar estos conocimientos aprendidos.

Un tema que me parecio de bastante interés fue la programación de videojuegos en ensamblador, con los conocimientos impartidos en la materia no solo aprendimos como comunicarnos directamente con la maquina, pero también como manejar diferentes tipos de instrucciones e incluso preparar una interfaz grafica para que el usuario interactue directamente, teniendo esta base de conocimientos cumplimos con las herramientas necesarias para programar un videojuego no? Un ejemplo claro de esto lo podemos ver con diferentes referencias de programas que se encuentran en la web, entre los mas populares tenemos el videojuego **Arkanoid**, cabe mencionar que este juego abarca diferentes tipos de procedimientos, procedimiento grafico, procedimiento de comando del usuario, algoritmos de programación para que se controle bien el flujo, adentrándonos un poco mas a estos procedimientos podemos identificar que el programa debe preparar objetos graficos como bloques, una pequeña bolita, un pad y si se desea un sistema de puntaje. El usuario tiene que hacer uso del teclado para controlar un pad grafico, interpretando asi las acciones del usuario en la computadora, ya sea moverse a la izquierda o derecha presionando teclas en especifico, cosa que también tuvimos la oportunidad de experimentar y programar en las distintas practicas de laboratorio que incluían el modo texto, entrada de texto, modo de video y el coloreo grafico. Por ultimo pero no por eso menos importante tenemos los algoritmos que nos servirán para el control de nuestros datos y para implementar todos los métodos para que los objetos y funciones satisfagan la funcionalidad principal del juego.

En conclusión, la materia arquitectura de computadoras sirve de mucha ayuda en el desarrollo de videojuegos, ya que se adquieren los conocimientos necesarios y suficientes en el lenguaje Ensamblador x86 para hacer un videojuego que la computadora pueda interpretar y correr en cuanto interfaz grafica, manejo de comandos de un usuario y procesamiento de algoritmos, la importancia de entender todos los componentes principales que este tipo de problema tiene son cruciales en el desarrollo de la materia para poder aplicar estos mismos conocimientos en alguna otra rama de la informática.