



UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA ORIENTAL
DEPARTAMENTO DE INGENIERIA Y ARQUITECTURA
MICROPROGRAMACIÓN.
CLAVE 1

INDICACIONES:

- Si se detecta plagio en sus programas su nota será de 0.1
- Tiene dos horas para resolver el examen.
- Los dos programas los deberá presentar en una carpeta comprimida que deberá estar nombrada con su número de DUE.
- No se aceptarán archivos presentados después de la hora estipulada o con claves diferentes a las asignadas.
- Haga que su código se vea lo más legible y original posible.

Realice un juego en lenguaje ensamblador para 86x que cumpla los siguientes requerimientos de usuario:

A-Presentar un menú para seleccionar las siguientes opciones. (10%)

1-Jugar

2-Configurar

3-Ver puntaje

4-Salir

Dentro de cada opción se puede regresar con la tecla ESC o R

B-La opción Jugar debe desarrollar la siguiente lógica(60%):

Mostrar un personaje principal en una zona de juego de color verde (el jugador puede desplazarse de arriba-abajo y de derecha a izquierda) Use las teclas en mayúscula y minúscula A-S y W-S	10%
Cada cierto tiempo se desplazan capsulas de agua de arriba hacia abajo y de forma aleatoria. La velocidad de desplazamiento depende del nivel del juego.	20%
El jugador debe interceptar las capsulas de agua para ganar puntos	10%
Si la capsula de agua llega al límite inferior del cuadro de juego se le resta una vida al jugador	5%
Guardar los puntos en un archivo cada vez que se intercepte la capsula de agua	5%
El juego cambiará de tonalidad el fondo cada vez que se decremente una vida	5%
Poner un sonido para el Game Over que se mostrará cuando las vidas estén en cero.	5%

C-En la opción configuración se debe poder (25%):

1-Cambiar el nickname o nombre de usuario. El nickname se deberá mostrar durante el juego.

2-Seleccionar nivel (1-principiante o 2-Avanzado). El nivel se deberá mostrar en el juego y de acuerdo con el nivel cambiar la velocidad de las capsulas.

D-Opción de ver puntaje, debe mostrar el puntaje actualizado. (5%)