



## Proyecto 1: Juego con manejo desde teclado

Integrantes : 2 (parejas)  
Fecha entrega y presentación : **Semana del 7 al 11 de Septiembre**  
Valoración : 10 puntos netos

### Condiciones de entrega

- Trabajo impreso que incluya todo aquello que considere necesario para explicar el trabajo que realizaron en el grupo: algoritmos, diseño del programa, manejo de los gráficos, descripción del flujo lógico del programa principal, descripción de los procedimientos más importantes que diseñaron, bibliografía. **No imprima el código fuente.**
- Enviar programa fuente al Assignments de Sakai a más tardar el lunes 7 de Septiembre, antes de las 10:40 a.m.
  - Observación: Tendrá una nota de cero puntos (0) si el .asm no se encuentra en Sakai.
- Presentarse los integrantes en las fechas programadas a sustentar el proyecto. Dicha presentación será al azar y se conocerá el mismo día de la entrega.

### Instrucciones

Diseñar un juego en lenguaje Assembler, utilizando el **despliegue directo en memoria de video**, que sea manejado totalmente por el usuario desde el teclado de la computadora. El manejo de la pantalla será escogido por los estudiantes: modo texto o modo gráfico.

El juego a diseñar será escogido por los integrantes del grupo y debe ser aprobado por el catedrático. Para ello, deben mandar su propuesta y la lista de los integrantes del grupo al correo electrónico de su catedrático, a más tardar el primer día de clases de la semana del 17 al 21 de agosto.

Tomen en cuenta que si no mandan ninguna propuesta, o si mandan su propuesta en último momento y ésta no es aprobada, se les asignará el grupo y el juego a realizar.

### Sugerencias de juegos para escoger:

- 1) "Detonator". Referencia: <http://www.miniclip.com/games/detonator/en/>
- 2) "Space-escape". Referencia: <http://www.miniclip.com/games/space-escape/en/>
- 3) "Space-fighter-rebellion". Referencia: <http://www.miniclip.com/games/space-fighter-rebellion/en/>
- 4) "Starship-seven". Referencia: <http://www.miniclip.com/games/starship-seven/en/>
- 5) "Soap-bubble". Referencia: <http://www.miniclip.com/games/soap-bubble/en/>
- 6) "Starship-eleven". Referencia: <http://www.miniclip.com/games/starship-eleven/en/>
- 7) "Ping-pong". Referencia: <http://www.miniclip.com/games/ping-pong/es/>
- 8) "Pacman". Referencia: <http://www.gamemagnet.com/pacman-miniclip>
- 9) "Super Mario Bros". Referencia: [http://www.miniclip.md/Adventure/Super-Mario-Flash/game\\_316/EN](http://www.miniclip.md/Adventure/Super-Mario-Flash/game_316/EN)

### SOLO PARA ESTUDIANTES DE COMPUTACION:

#### Sugerencias de programas educativos para el curso "Algoritmos y Estructura de datos"

- 1) Simulación del comportamiento de un ordenamiento
- 2) Simulación gráfica de operaciones sobre árboles, colas, pilas; o técnicas como Hash.



### Evaluación:

Los puntos del proyecto están distribuidos de la siguiente manera:

Ítem	Porcentaje
Trabajo impreso	15 %
Estilo y Documentación	10 %
Uso correcto de programación estructurada (procedimientos)	15%
Defensivo	10 %
Interfaz grafica	20 %
Ejecución	30 %
Total	100.00%

**Nota:** La nota final está sujeta al porcentaje de conocimiento del código que demuestre el estudiante el día de la presentación. Dicho conocimiento se evaluará como un porcentaje.

Ejemplo:

Nota total= 80 puntos.

Conocimiento del código=90%.

Nota final= 80 puntos\*0.9= **72 puntos**.

**Puntos extras (5):** Control del juego con Mouse ó joystick.