

## Proyecto 2

Alumna: Dalila Castelnovo

Materia: Microprocesadores

Link de video:

<https://drive.google.com/file/d/1QBH4jLHitTY3QZNHqldx0Wp8V3xbVrcd/view?usp=sharing>

### Informe

Se realizo el juego de video utilizando el lenguaje assembler, al iniciar el juego se imprime el contador de puntos, los 6 marcianos que van bajando de posición verticalmente, la nave que puede ser controlada por el usuario con la flecha derecha o izquierda, al tocar la tecla arriba se dispara una bala que al colisionar con la nave emite un “beep” y elimina el marciano de la pantalla , si se eliminan 3 marcianos ganas el juego, si los marcianos llegan al suelo pierdes el juego

Puntos logrados:

- Entrada del teclado, control de la nave por teclas
- Alerta cuando la nave llega al extremo
- Alerta cuando ocurre una colisión
- Alerta cuando se gana
- Alerta cuando se pierde
- La nave dispara balas, también cuando la nave se mueve
- Invasores que se mueven hacia abajo, posiciones intercaladas
- Colisiones
- Puntuación del juego
- Condición de fin