

Architettura degli Elaboratori II

Bocchino Daniele Matr.896187

Ottobre 2018



Il progetto consiste nel realizzare un programma in assembly MIPS in grado di gestire una partita di "Chi vuol esser milionario". All'avvio del gioco l'utente visualizzerà il messaggio di benvenuto e il menu, nel quale potrà decidere cosa fare.

- Visualizzare le regole e il montepremi
- Iniziare a giocare
- uscire dal gioco

Lo scopo del gioco è rispondere a tutte le domande. Una volta inserito il nome e selezionato il corrispettivo numero nel menù, si inizia a giocare.

L'obiettivo è rispondere correttamente a tutte le domande. in caso contrario, si perderà il gioco e si vincerà (simbolicamente) la somma corrispondente all'ultima domanda indovinata. Per interrompere il gioco si deve sbagliare la domanda (di conseguenza premere il bottone di uscita), oppure, alternativa si può interrompere l'esecuzione del programma attraverso la syscall di chiusura.