

INTRODUÇÃO À ARQUITETURA DE COMPUTADORES

IST – LEIC

RELATÓRIO DO PROJETO – VERSÃO INTERMÉDIA

GRUPO 16

IST1102531 – Diana Isabel Carvalheiro Goulão
IST1102630 – Miguel Azevedo Alves
IST1104107 – Tiago Represas Loureiro

1. Manual de utilizador

Indica quais as teclas que executam funcionalidades relevantes, bem como quaisquer outras considerações de interesse para poder executar o programa.

TECLA	FUNCIONALIDADE
-------	----------------

A	Tecla de início do jogo. Passa do ecrã inicial para o ecrã de jogo, iniciando os displays a 100 (energia máxima) e desenhando o rover
7	(Versão intermédia) tecla que aumenta a energia do rover, visível nos displays.
B	(Versão intermédia) tecla que diminui a energia do rover, visível nos displays.
0	Move o rover uma posição para a esquerda
2	Move o rover uma posição para a direita
5	(Versão intermédia) tecla que faz descer o meteoro (mau) (na coluna 15) emitindo um som sempre que a tecla é premida

2. Comentários

Comentários necessários e/ou adequados:

1. Nesta versão do projeto foram cumpridos todos os objetivos pretendidos, tendo, já nesta versão, feito a conversão dos valores dos displays para decimal como pretendido para a versão final;
2. Nesta versão, foi escolhido, que o meteoro a descer seria um meteoro mau, descendo este pela coluna 15. Uma nota relevante sobre o meteoro é que, nesta versão intermédia, como não é suposto detetar se o meteoro colide com a nave, na nossa resolução do projeto se por acaso o rover se encontrar numa das colunas onde passa o meteoro, a nave é semiapagada, voltando ao normal quando se move.