

## Frogger for MINIX

Proposta: O projecto tem como base o jogo Frogger, um sucesso das máquinas de arcada.

Descrição do jogo: O jogador assume o controlo de um sapo que deve atravessar, com tempo limitado, uma estrada movimentada e um rio cheio de obstáculos até chegar ao seu ninho. A cada cinco travessias bem sucedidas, o jogo progride aumentando a sua dificuldade (carros mais rápidos, menos troncos e tartarugas, corrente do rio mais rápida).



Periféricos utilizados:

- Teclado → Os movimentos do sapo são controlados pelas setas do teclado; Serão utilizadas interrupções;
- *Timer 0* → Será utilizado para contar o tempo de *respawn* dos carros, dos troncos e das tartarugas. Serão utilizadas interrupções.
- Rato → Utilizado apenas na navegação entre menus. Serão utilizadas interrupções
- Placa de Vídeo → Será utilizada em Modo Gráfico.
- RTC → Será utilizado para saber a data para guardar *highscores* e programar um alarme para quando o tempo do jogo chegar ao fim.
- Porta de série → Eventualidade de ser utilizada para um modo de 2 jogadores. Serão utilizadas interrupções. NOTA: Será utilizada ou não dependendo da complexidade do periférico