

Guía para Video de Defensa del Proyecto - Arquitectura de Computadores

Estructura Obligatoria del Video (15-20 minutos)

Sección 1: Introducción (1-2 minutos)

- Presentación de los integrantes del grupo
 - Nombre del proyecto
 - Objetivo general del juego desarrollado
-

Sección 2: Demostración Completa del Juego (5-6 minutos)

Deben mostrar evidenciar:

- ☒ Modo gráfico EGA funcionando
 - ☒ Movimiento del personaje en 4 direcciones
 - ☒ Sistema de colisiones con obstáculos
 - ☒ Recolección de al menos 3 tipos de recursos diferentes
 - ☒ Inventario visual funcionando
 - ☒ Viewport que sigue al personaje
 - ☒ Finalización del juego (condición de victoria)
 - Si es en grupo de 3: mostrar lo extra solicitado.
-

Sección 3: Explicación Técnica - Preguntas Obligatorias (6-7 minutos)

PREGUNTA 1: Manejo del Modo Gráfico

Expliquen específicamente cómo implementaron el modo gráfico EGA. Muestren en el código:

- *¿Qué interrupciones usaron para inicializar el modo gráfico?*
- *¿Cómo manejan la paleta de colores?*
- *Muestren una rutina específica de dibujo de sprites.*

PREGUNTA 2: Sistema de Colisiones

Muestren en el código cómo implementaron las colisiones. Expliquen:

- *¿Qué técnica usaron (pixel-perfect, bounding boxes)?*
- *¿Cómo detectan colisiones con diferentes tipos de tiles?*
- *Muestren la función específica que verifica colisiones.*

PREGUNTA 3: Gestión de Memoria y Archivos

Expliquen cómo manejan la memoria y la carga de archivos:

- *¿Cómo cargan y procesan el archivo de mapa?*
- *¿Cómo gestionan la memoria para los sprites y recursos?*
- *Muestren la rutina de lectura de archivos.*

PREGUNTA 4: Sistema de Viewport

Describan la implementación del viewport:

- *¿Cómo calculan qué parte del mapa mostrar?*
- *¿Qué optimizaciones implementaron para el renderizado?*
- *Muestren el código que maneja el scroll del viewport.*

PREGUNTA 5: Problema Técnico Específico

Describan el problema técnico más difícil que enfrentaron y cómo lo solucionaron:

- *¿Qué no funcionaba inicialmente?*
- *¿Cómo lo depuraron?*

Sección 4: Análisis de Código (2-3 minutos)

- Muestren la estructura general de su proyecto
- Expliquen cómo organizaron los módulos
- Muestren una rutina de la que se sientan particularmente orgullosos

Sección 5: Conclusiones (1-2 minutos)

- ¿Qué aprendieron del proyecto?
- ¿Qué mejorarían si tuvieran más tiempo?
- Conclusiones sobre programación en ensamblador.

Requisitos Técnicos del Video

Formato Obligatorio:

- **Pantalla compartida** mostrando el código cuando expliquen.
- **Audio claro** y comprensible.
- **Demostración en vivo** del juego (NO grabaciones editadas del gameplay). Para cada sección sí pueden editar (recortar), esto para cumplir con el tiempo.
- **Muestreo directo del código** en el editor/ensamblador.

Evidencias Clave que DEBEN Mostrar:

1. **Ensamblaje y ejecución** del proyecto desde cero
2. **Código fuente** completo mientras explican
3. **Archivos de mapa** y recursos externos
4. **Funcionamiento real** (no simulado) del juego

Lo que NO deben hacer:

- Leer slides o guiones preparados
- Mostrar solo el juego sin explicar el código
- Usar videos editados del gameplay sin mostrar el código
- Exceder los 20 minutos de duración

Subir los recursos del proyecto al Aula Virtual y el enlace al video (**NO** subir el video al AVI)