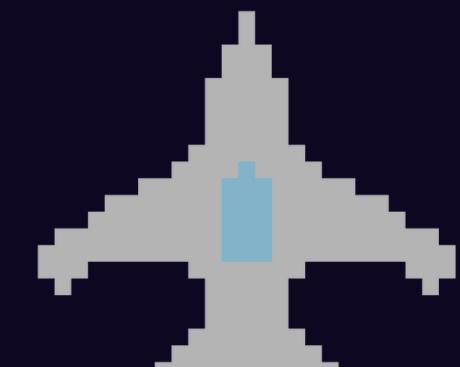


# IMPLEMENT

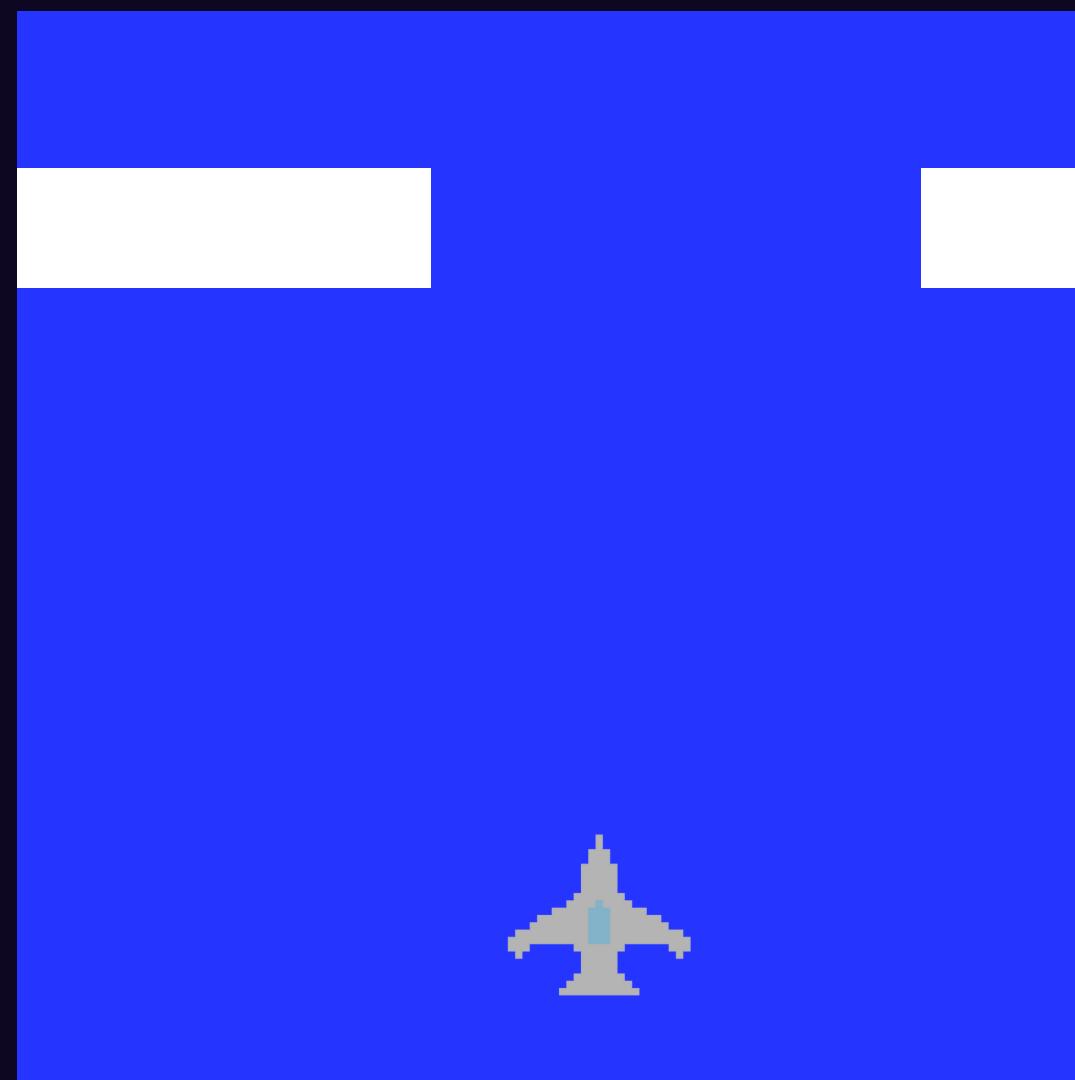
## CRASH!



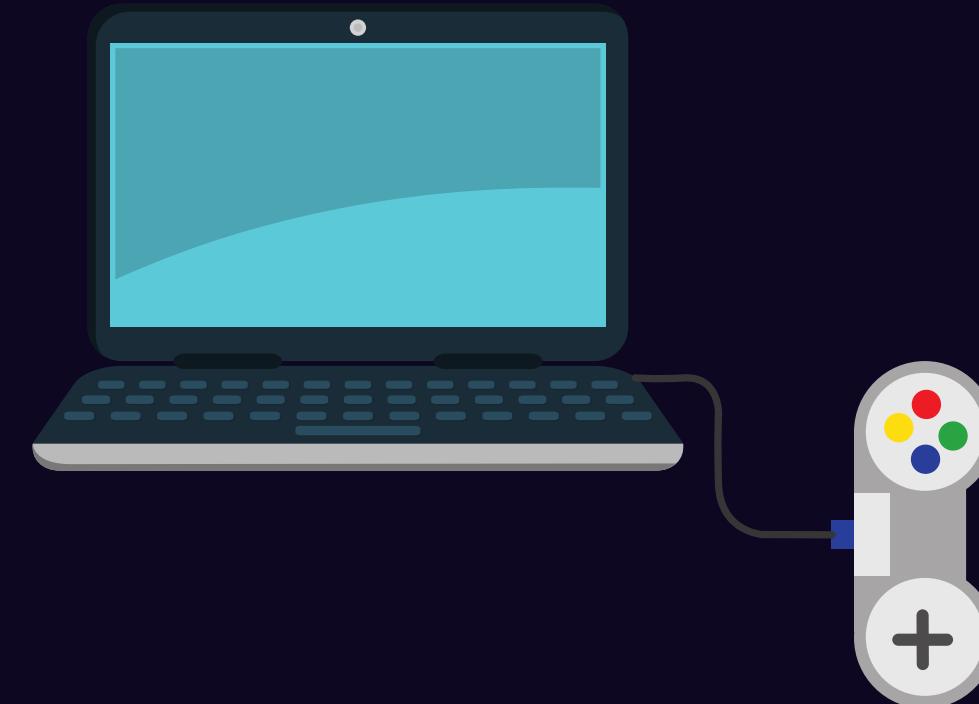
FERNANDO ROMÁN HIDALGO  
MARTA BARROSO INFANTE

SISTEMAS ELECTRÓNICOS GIERM

# INTRODUCCIÓN

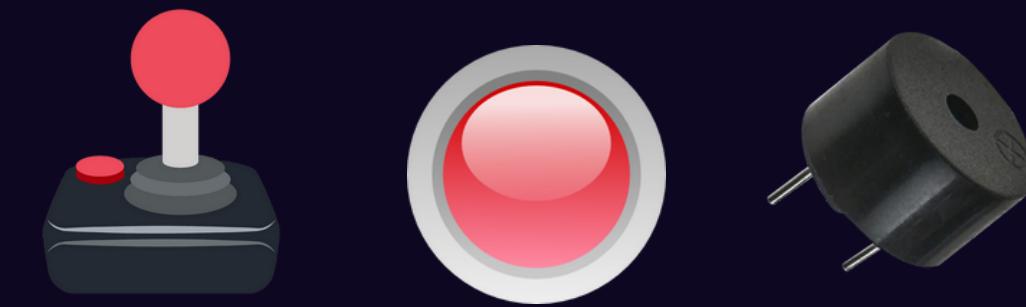


# ESTRUCTURA Y RECURSOS



- MENSAJE DE BIENVENIDA Y PRESS SPACE TO START.
- OPCIONES DE CONFIGURACIÓN.
- SELECCIÓN DE MAPAS.
- CUENTA ATRÁS PARA EL INICIO DEL JUEGO.
- FINAL DE LA PARTIDA Y SCORE.

- LED RGB
- BUZZER
- JOYSTICK
- PANTALLA
- PUERTO SERIE



# INICIO

WELCOME TO IMMINENT CRASH! TRY TO DODGE THE WALLS  
MOVING YOUR PLANE LEFT AND RIGHT WITH THE JOYSTICK

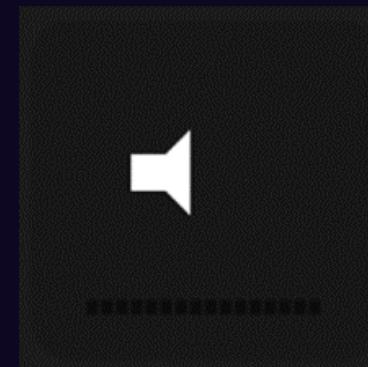
IMMINENT  
CRASH!

PRESS SPACE TO CONTINUE...

# CONFIGURACIÓN Y MAPAS

## USO DEL BUZZER

- SONIDO ACTIVADO
- SONIDO DESACTIVADO



## HIGHSCORE

- ALMACENAMIENTO DE LA PUNTUACIÓN MÁS ALTA EN LA MEMORIA DE LA PLACA
- MENSAJE DE NOTIFICACIÓN CUANDO SE SUPERA EL RÉCORD

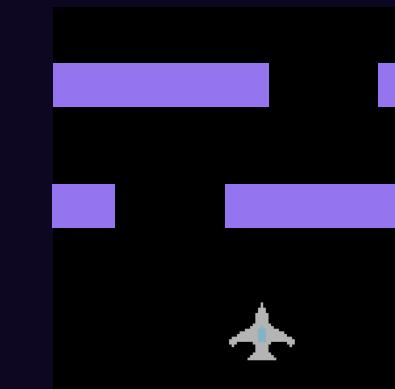
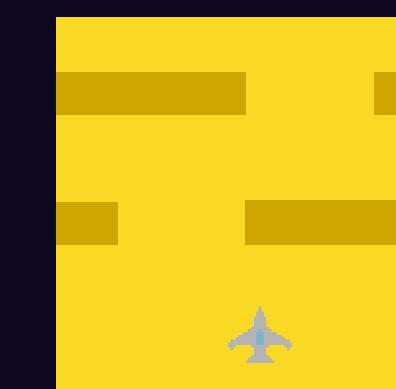
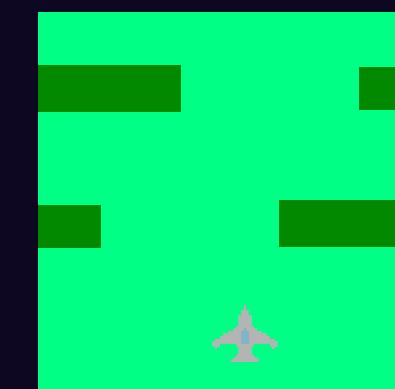
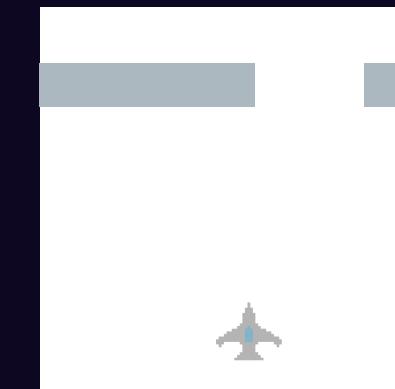
## MAPAS DISPONIBLES

1. OCÉANO
2. NIEVE
3. BOSQUE
4. DESIERTO
5. ESPACIO

FÁCIL



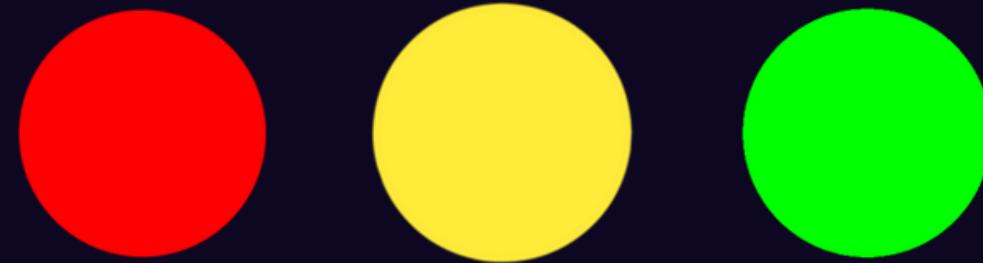
DIFÍCIL



# PARTIDA

CUENTA ATRÁS

3... 2... 1... GO!



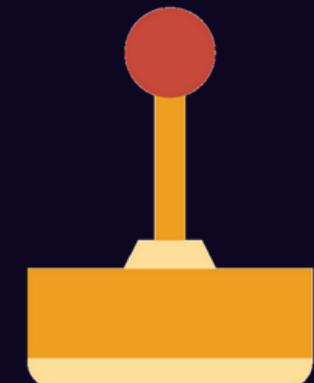
PUNTUACIÓN



+1 PUNTO POR CADA MURO SUPERADO

CONTROLES

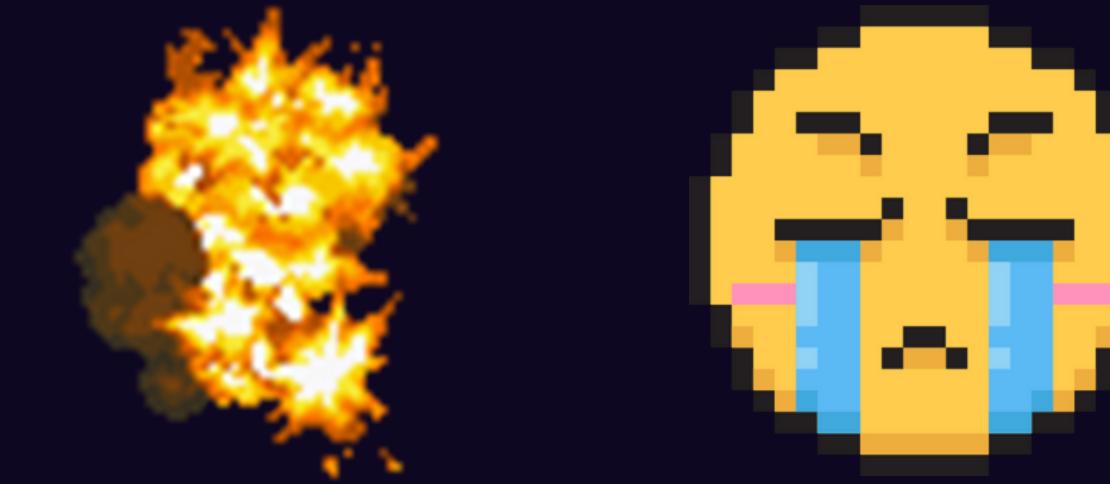
MOVER EL JOYSTICK DE  
IZQUIERDA A DERECHA



# GAME OVER



- PUNTUACIÓN DE LA PARTIDA



## OPCIONES

- EMPEZAR UNA NUEVA PARTIDA
- VOLVER A LA CONFIGURACIÓN
- CAMBIAR DE MAPA
- RESETEAR EL HIGHSCORE

# CONCLUSIÓN

DOWNLOAD

