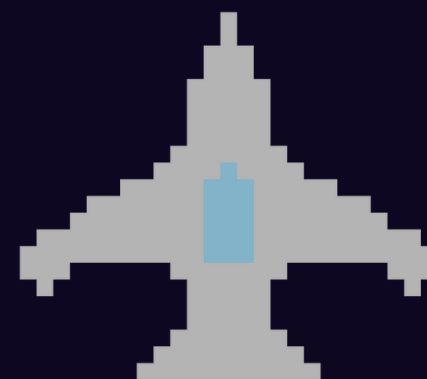


IMMINENT

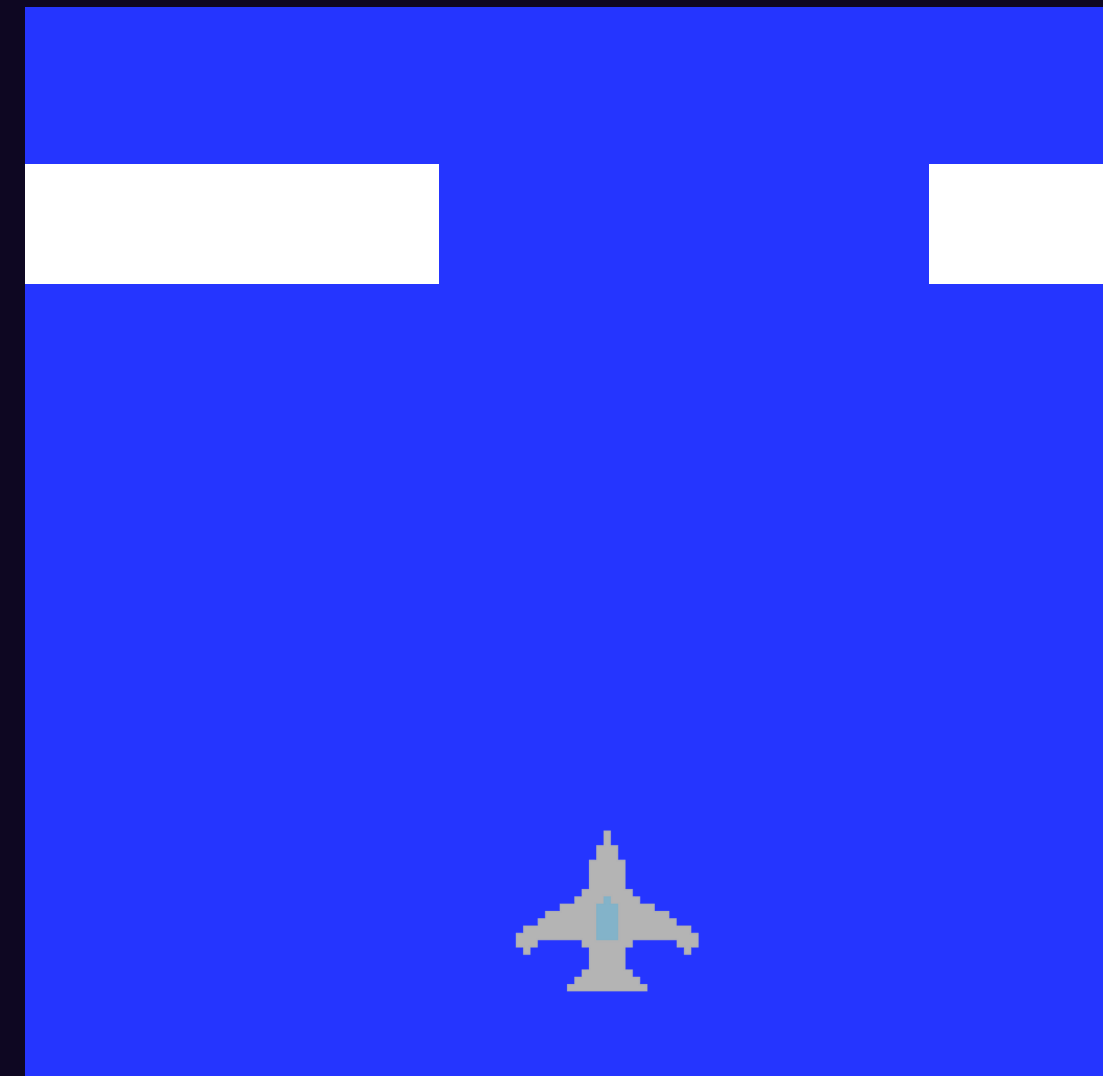
CRASH!



FERNANDO ROMÁN HIDALGO
MARTA BARROSO INFANTE

SISTEMAS ELECTRÓNICOS GIERM

INTRODUCCIÓN

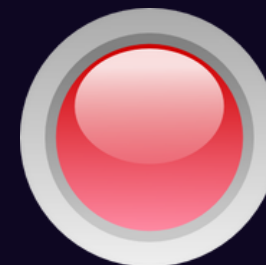


ESTRUCTURA Y RECURSOS



- 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



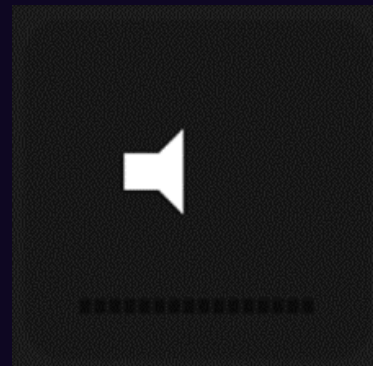
IMMINENT
CRASH!

PRESS SPACE TO CONTINUE...

CONFIGURACIÓN Y MAPAS

USO DEL BUZZER

- SONIDO ACTIVADO
- SONIDO DESACTIVADO



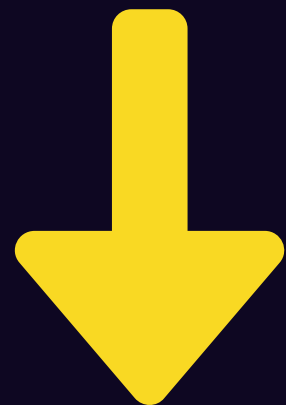
HIGHSCORE

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

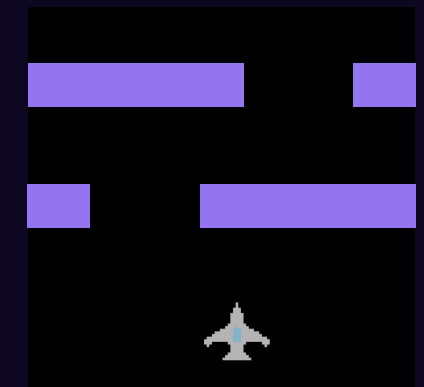
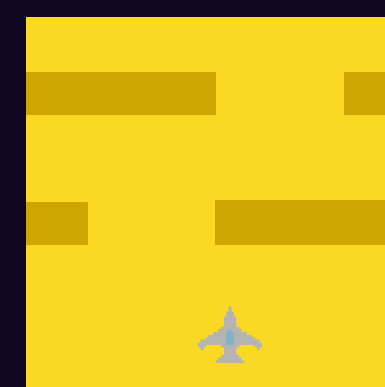
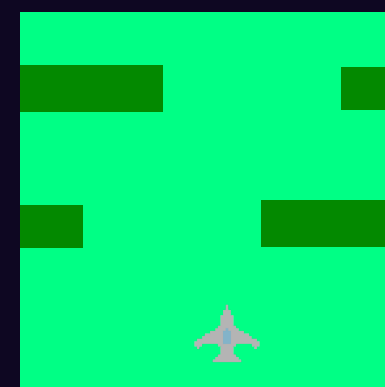
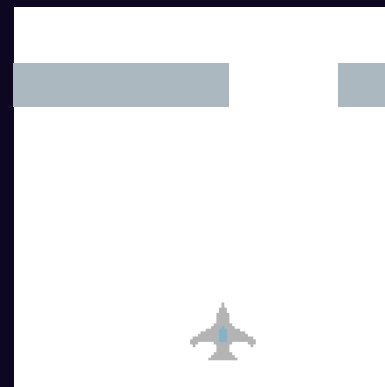
MAPAS DISPONIBLES

1. OCEANO
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

