微机原理课设

四个题目

1， 21点游戏

电脑和用户各自发两张牌，提示用户是否继续要牌（continue）或者停止（fold），电脑需设计智能算法决定是否加牌，超过21点者，或者双方都Fold时，牌累计点数较小者输。

2. 扫雷游戏

汇编实现扫雷游戏。

首先用户输入棋盘的大小（长度 dim），雷的个数（nbombs）和游戏时间（playTime以秒为单位）游戏开始循环。

程序首先要在棋盘中随机放置nbombs个雷，然后开始循环，并记录时间。

每次用户输入（i,j）,对应棋盘中第i行，第j列。有两个操作

a. 标记为雷 MarkBomb

b. 扫雷 activate

扫雷的时候，如果改位置有雷，则游戏结束； 否则，尽可能多的显示周边位置的布雷情况。

游戏获胜条件： 用户在playTime内，扫除全部的雷

游戏失败条件： 用户被炸死，或者游戏超时

附加分：实现扫雷过程中，周边位置的级联（递归）显示

3. 黑白棋游戏

首先用户输入棋盘的大小（长度 dim）， 选择是否要先落字，然后开始和电脑下棋。

用户输入 （i,j）进行落子后，电脑随后落字，相同颜色旗子之间的旗子，颜色发生翻转，并显示最新棋盘。

棋盘走满，旗子多者赢！

4. 汇编实现迷你操作系统

汇编实现一个小的操作系统，写入U盘，当选择U盘引导系统时，进入该操作系统，可以执行若干简单的指令，

比如 cd，dir，copy 等

提交要求

每班同学把课设打包发给学委，学委把所有同学的课设打包，每个月（11，12，1）一号统一发给邮箱 tangyan@hhu.edu.cn

提交文件包括

1. 源程序

2. 程序运行编译说明

3. 课设报告： 包含程序设计要求，设计思路，核心代码，运行调试结果（截图），体会与收获