



Disciplina: CIC 113468 – Introdução aos Sistemas Computacionais– Turma A

Prof. Marcus Vinicius Lamar

Grupo de até 3 pessoas

Data da apresentação do projeto e entrega do relatório: 07/12/2016 às 10h00

2016/2

Projeto Aplicativo - Space Invaders -



Objetivo:

- Aplicação dos conhecimentos adquiridos na disciplina em um projeto prático.

Implemente, em Assembly MIPS, a sua versão do clássico jogo Space Invaders no simulador Mars.

Requerimentos:

- (4.0) Implementação no Mars usando:
 - (1.0) Interface gráfica (Bitmap Display, 320x240, 8 bits/pixel)
 - (1.0) Interface do teclado (Keyboard and Display MMIO simulator e syscalls)
 - (1.0) Interface de texto (Keyboard and Display MMIO simulator)
 - (1.0) Interface de áudio (syscall 31,32, 33)
- (4.0) Implementação do jogo com 3 vidas e:
 - (1.0) Pontuação
 - (1.0) Níveis de dificuldade crescente
 - (1.0) Hi-Score
 - (1.0) Músicas e efeitos sonoros
- (2.0) Documente o projeto através um artigo científico de 4 páginas, conforme modelo fornecido, com as seções: Resumo, Introdução, Metodologia, Resultados Obtidos, Conclusão e Referências Bibliográficas.

Resultados:

- Preparar uma apresentação de no máximo 10 minutos sobre o desenvolvimento, técnicas empregadas, dificuldades enfrentadas e demonstração do jogo.
- Entregar no momento da apresentação uma cópia impressa do artigo científico.
- Enviar pelo Moodle da disciplina um arquivo .zip contendo o código fonte .s e artigo .pdf.
- Compartilhar com o professor (lamar@unb.br) os códigos fontes (.tex e figuras) do artigo pelos sites Sharelatex ou Overleaf.

