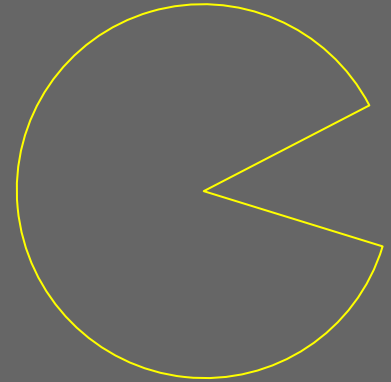


# Proyecto Final

Arquitectura de Computadoras II

# (Proyecto Final

- Utilizando el simulador WinAPE, dibujar en la pantalla de dicho simulador, el caracter de pacman en **pixeles color amarillo**, tal como se vé en la figura de abajo
- Grupos entre 3 y 5 personas.
- Calificación en clase el día 31/Oct/2020
- Documentación:
  - Problema a resolver (descripción)
  - Solución encontrada (descripción)
  - En la redacción aplicar Normas APA 2019
  - Incluir el código fuente



)

(Sobre Proyecto Final

- Ejecución Paso a Paso WinAPE
- Introducción a la memoria de video
- El formato de píxeles
- Distribución de la memoria de video

)