



Projeto Aplicativo - Donkey Kong -

Objetivo:

Aplicação dos conhecimentos adquiridos na disciplina em um projeto prático usando o microprocessador RISC-V implementado no kit de desenvolvimento DE1-SoC

Requerimentos:

Implemente uma versão do clássico jogo NES Donkey Kong de 1981!

Requerimentos de Hardware (implementados na DE1-SoC):

- 1) (1.0) Uso do processador RISC-V ISA RV32IMF;
- 2) (2.0) Uso do teclado e controle analógico (arcade);
- 3) (1.0) Efeitos sonoros e música;



Requerimentos de Software (executável no Rars):

- 4) (1.0) Jogo plenamente funcional com tela inicial, pontuação, vidas, high score;
- 5) (1.0) Todas as 3 fases do jogo;
- 6) (1.0) Movimentação e animações de acordo com o jogo;
- 7) (1.0) Uma fase extra totalmente original;



Documentação:

8) (2.0) Descreva o projeto no formato de um Artigo Científico IEEE para o SBGames (template no Moodle), com 6 páginas, contendo: Título; Autores, Filiação Acadêmica e Contato; Resumo; Palavras-chave; Introdução; Fundamentação Teórica e Técnica (Trabalhos Correlatos); Metodologia; Resultados Obtidos; Conclusões e Trabalhos futuros; Referências Bibliográficas.

Lembre-se que um artigo científico deve sempre se basear em uma proposta inovadora, logo se deve deixar claro no texto qual a sua contribuição científica.

Prepare um **CD** com todos os códigos e relatórios dos laboratórios, projeto e seus códigos fontes para ser entregue juntamente com o artigo do projeto em versão **impressa** no momento da apresentação.



Bom divertimento!