

INTRODUÇÃO À ARQUITETURA DE COMPUTADORES

LEIC

IST-TAGUSPARK

MODELO DO RELATÓRIO DO PROJETO

GRUPO 6

99048 – Alexandre Corte
99086 – Jerónimo Mendes
99092 – João Marques

1. Manual de utilizador

Teclas:

- 0 – Movimenta nave para a esquerda
- 1 – Dispara míssil
- 2 – Movimenta nave para a direita
- D – Pausa o jogo
- C – Começa o jogo
- E – Termina o jogo

2. Comentários

A nosso ver, conseguimos cumprir todos os objetivos do projeto.

O projeto neste momento está totalmente funcional.

Ao longo da realização do mesmo implementámos os conhecimentos adquiridos na disciplina e utilizámos parte dos guiões de laboratório como ponto de partida para fazermos algumas das nossas rotinas (rotina que pinta imagens, rotina do teclado, entre outras). Tentámos fazer rotinas simples e gerais, para que sejam fáceis de entender e de alterar se assim for necessário.

Como possíveis melhorias pensámos que seria interessante se o jogo tivesse diferentes dificuldades e modos de jogo diversos.