

LCOM19/20::Demo

(Para preencher e imprimir antes da demo apenas por um dos membros do grupo: a versão impressa deverá ser entregue no início da demonstração.)

***Obrigatório**

Identificação

Nome *

Primeiro e último (por ordem)

Juliane Marubayashi

Número de estudante *

up201800175

Turma *

1

2

3

4

5

6

7

8

☐☐☐☐☒☐☐☐

Grupo *

1

Você está editando sua resposta. O compartilhamento deste URL permitirá que outras pessoas também a editem.

**ABRIR FORMULÁRIO EM
BRANCO**

"Color Mode" *

- ☒ Indexado (sem alteração da paleta de cores)
- ☐ Indexado (com alteração da paleta de cores)
- ☐ Direto

Resolução *

(p.ex. 1024x768)

1024x768

Nº de cores *

(P.ex.: 256)

64

"Sprites" *

- ☐ Sem "sprites"
- ☒ "Sprites" com animação
- ☒ "Sprites" com detecção de colisão

Texto *

- ☐ Sem texto
- ☒ Imagem com texto
- ☒ Letras ("fonts")

Você está editando sua resposta. O compartilhamento deste URL permitirá que outras pessoas também a editem.

**ABRIR FORMULÁRIO EM
BRANCO**

Atualização da Video RAM *



Periodicamente



Por evento (p.ex. quando o utilizador prime tecla do teclado ou movimenta o rato)

"Buffering" *



Atualização direta da Video RAM



"Double buffering"



"Triple buffering"

Você está editando sua resposta. O compartilhamento deste URL permitirá que outras pessoas também a editem.

ABRIR FORMULÁRIO EM
BRANCO

Funções VBE usadas

(Liste todas as funções VBE usadas no seu projeto , uma por linha)

Como a palavra "funções" pode ser interpretada tanto no sentido de programação quanto de objetivos, iremos expor as duas vertentes:

Para as funções produzidas nos labs:

- vg_init
- vbeModelInfo
- drawPixel
- drawXpm

Para funções extras não produzidas nos labs:

- memvideo_cpy
- malloc_buffer
- free_buffer
- clear_buffer
- blue_background
- dark_blue_background
- ~Funções get xpm

Para funções relacionadas com vbe utilizadas no jogo:

- draw_p1_hp
- init_gameSprite
- gameDraw
- draw_ground
- draw_interface
- init_player1_hp
- handle_shot
- drawSpriteInvertedRotated
- drawSpriteRotated
- drawInvertedSprite
- drawMenu
- animateMouse

Para funções, objetivos:

- Desenhar o jogo
- Desenhar trajetória do tiro
- Desenhar rotação de canhões
- Desenhar corações de vida dos canhões
- Desenhar menu principal
- Desenhar animação dos sprites do menu inicial
- Desenhar fontes
- Desenhar background de acordo com a hora do dia e mês
- Desenhar fim de jogo junto com o nome de quem venceu

Você está editando sua resposta. O compartilhamento deste URL permitirá que outras pessoas também a editem.

ABRIR FORMULÁRIO EM BRANCO

Timer

Uso *

(Breve descrição do propósito do uso do "timer")

Timer foi usado para:

- Calcular o tempo desde o início de um tiro até o seu fim
- Geração de frames. A cada interrupt a informação da tela é atualizada

Teclado

Uso *

- ☒ Controlo de jogo/aplicação
- ☒ Inserção de texto

Interrupções *

- ☒ Com

Rato

Uso de posição

- ☒ Menu
- ☒ Jogo
- ☐ Outros

Você está editando sua resposta. O compartilhamento deste URL permitirá que outras pessoas também a editem.

**ABRIR FORMULÁRIO EM
BRANCO**

Uso de botões

- ☒ Menu
- ☒ Jogo
- ☐ Outros

RTC

Uso

(Breve descrição do propósito do uso do "RTC")

O rtc foi usado para a leitura da hora e mês. Assim podemos aplicar a função `isDay()` que retorna se o jogo deve ser executado em modo dia ou noite.

Funcionalidades

- ☒ Leitura de hora/data
- ☐ "Timer"
- ☐ Alarme

Interrupções

- ☐ Com interrupções

Interrupções

- ☐ "Update"
- ☐ "Alarm"

Você está editando sua resposta. O compartilhamento deste URL permitirá que outras pessoas também a editem.

**ABRIR FORMULÁRIO EM
BRANCO**

Porta série/UART

Uso

(Breve descrição do propósito do uso da porta série/UART)

Não utilizamos

Receção

- ☐ Em modo "polling"
- ☐ Com interrupções

Transmissão

- ☐ Em modo "polling"
- ☐ Com interrupções

FIFOs

- ☐ Na receção
- ☐ Na transmissão

URL do Video

(A preencher com o URL do video de demonstração)

URL do video de demonstração *

(Se o desejarem podem usar o módulo "Ficheiros" do Redmine)

Você está editando sua resposta. O compartilhamento deste URL permitirá que outras pessoas também a editem.

**ABRIR FORMULÁRIO EM
BRANCO**

URLs do Repositório

(A preencher apenas se diferente do especificado em mensagem de email de 06/01/2020)

URL da pasta/diretório com o projeto

(Devia ser: <https://svn.fe.up.pt/repos/lcom1920-tXgNM/proj>)

<https://redmine.fe.up.pt/projects/lcom1920-t5>

URL da pasta/diretório com o código do projeto

(Devia ser: <https://svn.fe.up.pt/repos/lcom1920-tXgNM/proj/src>)

<https://redmine.fe.up.pt/projects/lcom1920-t5>

URL da pasta/diretório com a documentação do projeto

(Devia ser: <https://svn.fe.up.pt/repos/lcom1920-tXgNM/proj/doc>)

<https://redmine.fe.up.pt/projects/lcom1920-t5>

URL do PDF do relatório do projeto

(P.ex. https://svn.fe.up.pt/repos/lcom1920-tXgNM/proj/doc/LCOM_rel.pdf)

<https://redmine.fe.up.pt/projects/lcom1920-t5>

Enviar

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

Este formulário foi criado em Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto. [Denunciar abuso](#)

Google Formulários

Você está editando sua resposta. O compartilhamento deste URL permitirá que outras pessoas também a editem.

ABRIR FORMULÁRIO EM
BRANCO