

BONBA
PROIEKTUAREN TXOSTENA

- Aritz Lopez -

2015.eko maiatzaren 20an

Euskal Herriko Unibertsitatea - Universidad del País Vasco
Informatika Ingeniaritzako Gradua - Grado en Ingeniería Informática

Gaien Aurkibidea

1. Proiektuaren enuntziatua	3
2. Proiektuaren definizioa: Bonba	3
3. Kontzeptu mapak	4
3.1. Lehenengo automata	4
3.2. Bigarren automata	4
3.3. Behin-betiko automata	5
4. NDSaren osagaien erabilpena	6

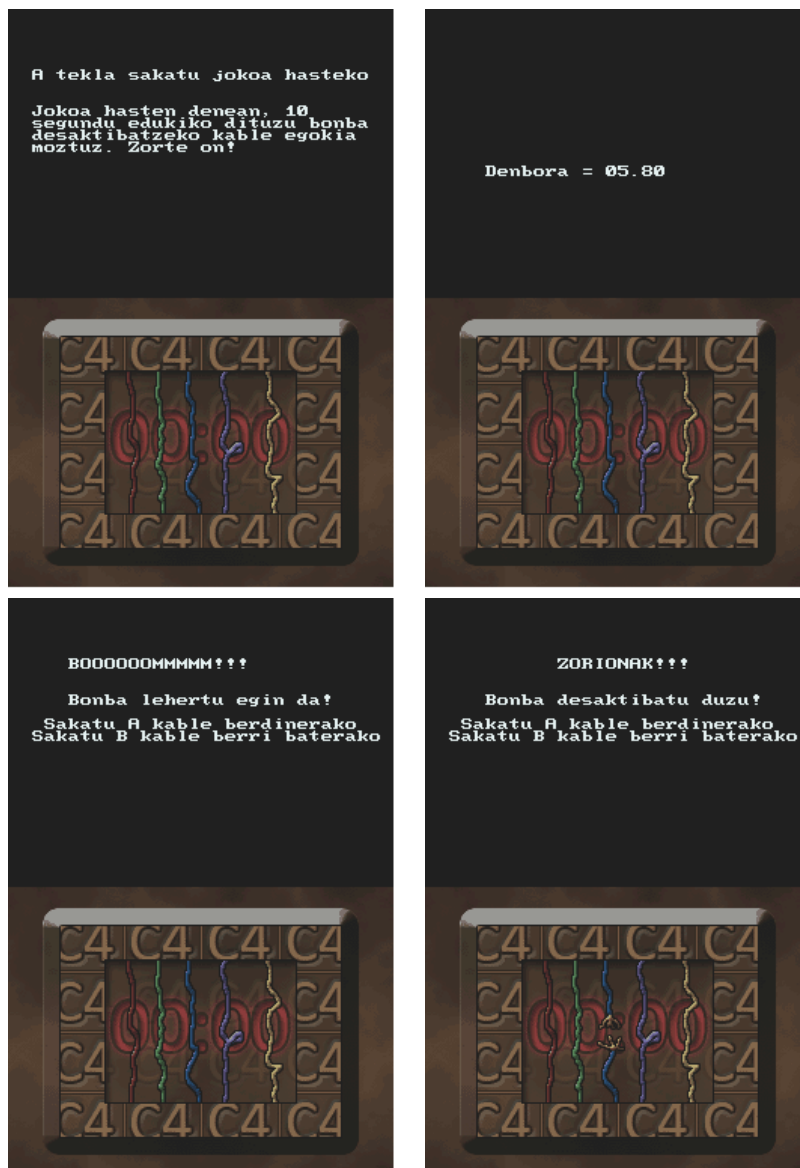
1. Proiektuaren enuntziatua

Nintendo DS-rako *100 doors* jokuaen ateetako baten eredu bat diseinatu eta programatu, DS-aren pantaila, teklatura eta denboragailua erabiliz.

2. Proiektuaren definizioa: Bonba

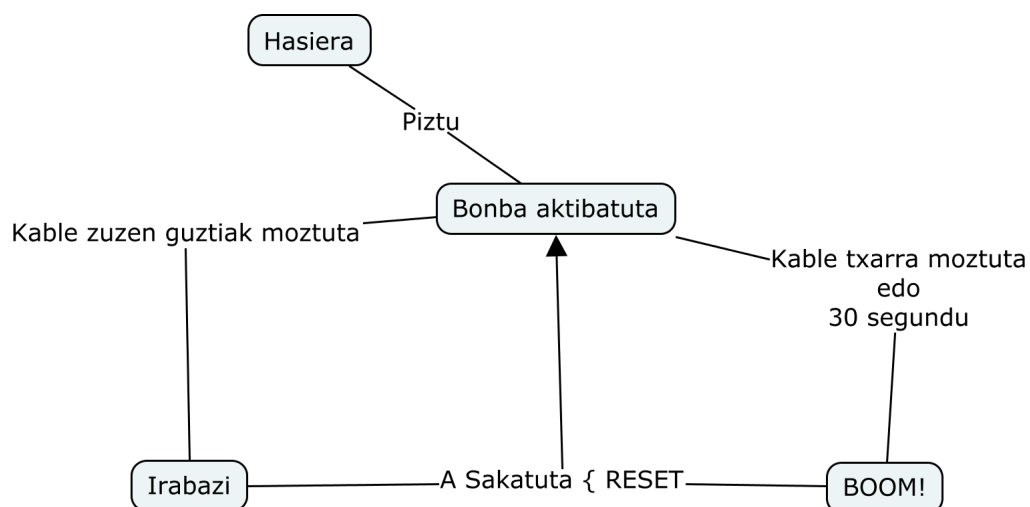
Ebazpenerako pentsatu dugun atea zera datza: Ukimen pantailan bonba bat agertuko da, 5 kablerekin, eta jokalaria kable egokia moztu behar izango du 10 segunduren buruan, bonba lehertu ez dadin. Jokoaren berjokagarritasuna honakoan datza: jokalaria kable desegokia sakatuz gero, berriro saiatzeko aukera izango du (*A* tekla sakatuz); honela, aurreko kable bera sakatu beharko du. Bestela, galtzean *B* tekla sakatzen badu, ausazko beste kable bat izango da moztu behar dena.

Hemen aurkezten ditugu jokoaren hainbat argazki, ezkerretik eskubira eta goitik behera: jokoaren hasierako pantaila, jokia martxan dagoen bitartean, jokia galdu ondoren eta jokia irabazi ondoren.

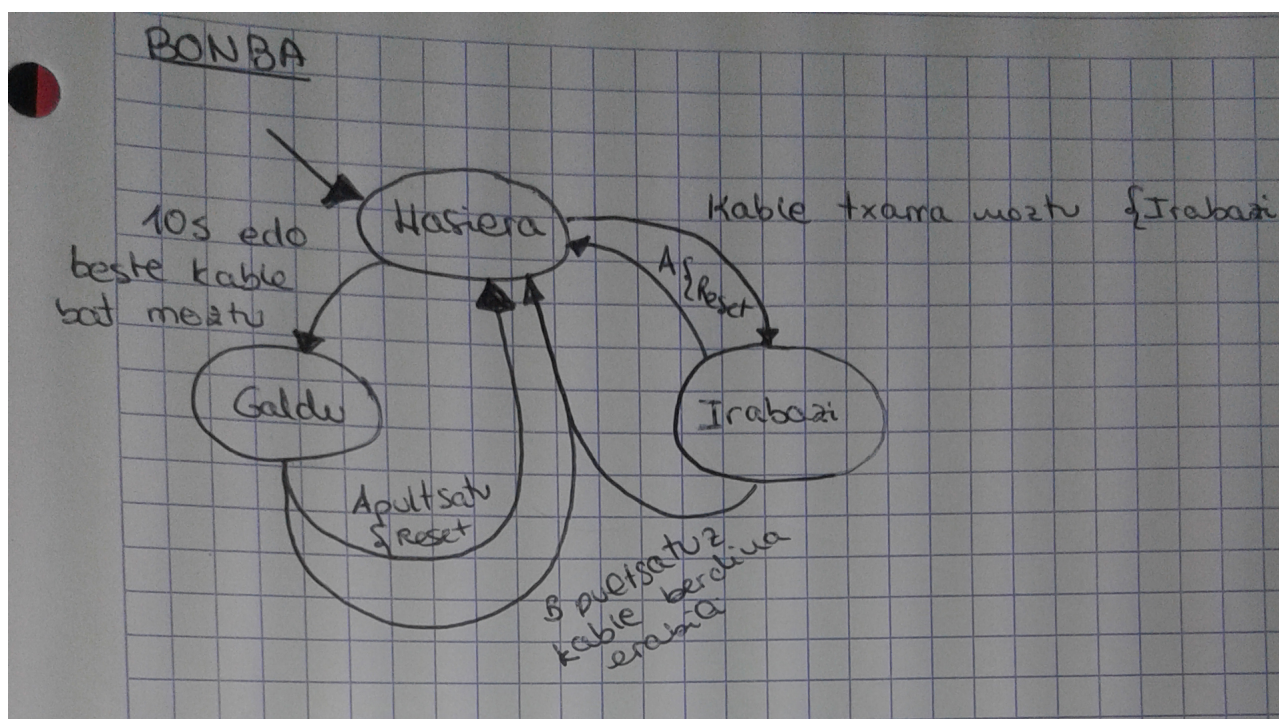


3. Kontzeptu mapak

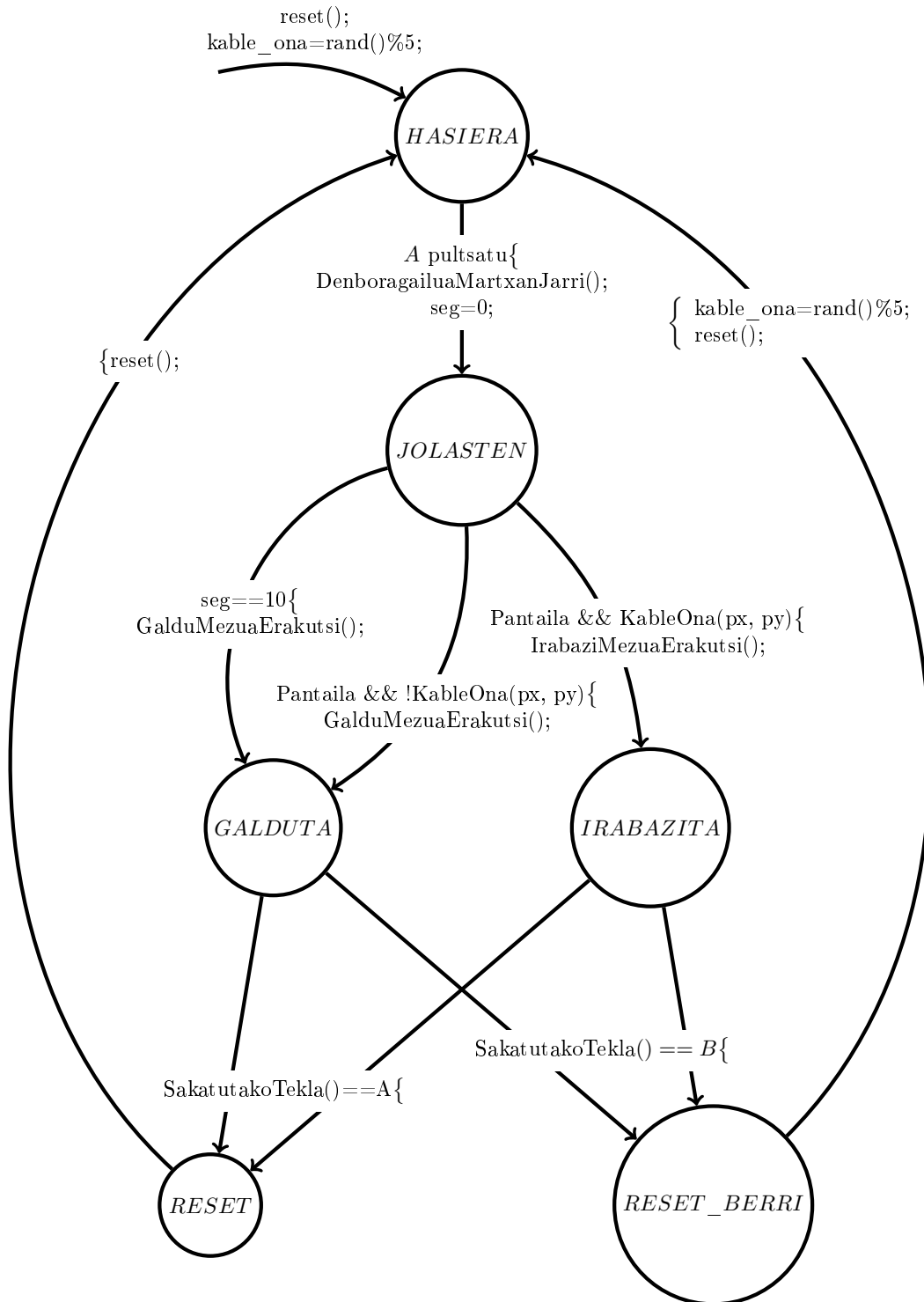
3.1. Lehenengo automata



3.2. Bigarren automata



3.3. Behin-betiko automata



4. NDSaren osagaien erabilpena

Denboragailua Bonbaren atzera-kontaktarako.

Ukimen-pantaila Kablea moztu ahal izateko.

Teklatua Jokoa amaitzean, A pultsatuz gero, kable berdina mantenduko da, eta B pultsatuz gero, kable berri bat moztu beharko da.

Goiko pantaila Jokoari buruzko azalpenak emateko eta bonba lehertzean berriz saiatzeko edo zorionak emateko erabili dugu.