

BONBA

PROIEKTUAREN TXOSTENA

- Aritz Lopez -

2015.eko maiatzaren 13an

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-mapa	3

1. Proiektuaren enuntziatua

Nintendo DS-rako *100 doors* jokuaren motako ate bat diseinatu eta programatu, DS-aren pantaila, teklatura eta denboragailua erabiliz.

2. Proiektuaren definizioa: Bonba

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

3. Kontzeptu-mapa

