

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-mapa	4
4. Kontzeptu mapak hasieran	4
4.1. Lehenengo automata	4
4.2. Bigarren automata	4
4.3. Behin-betiko automata	5

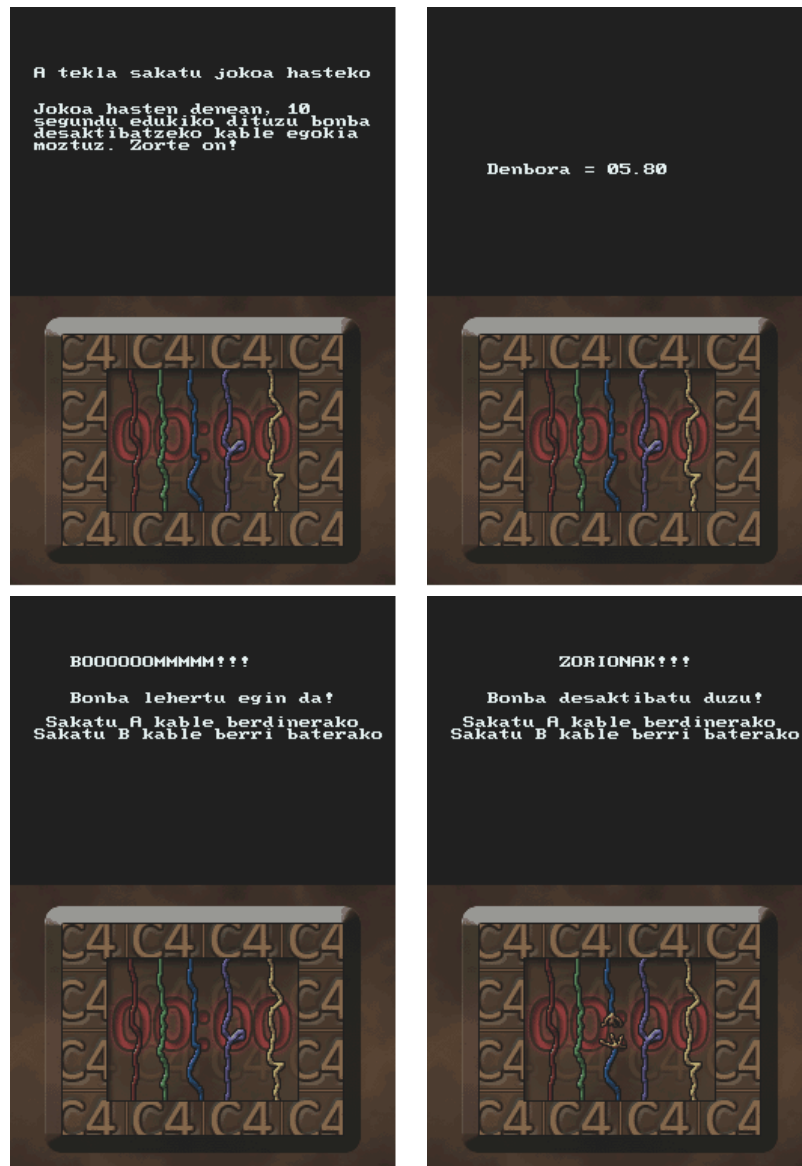
1. Proiektuaren enuntziatua

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

2. Proiektuaren definizioa: Bonba

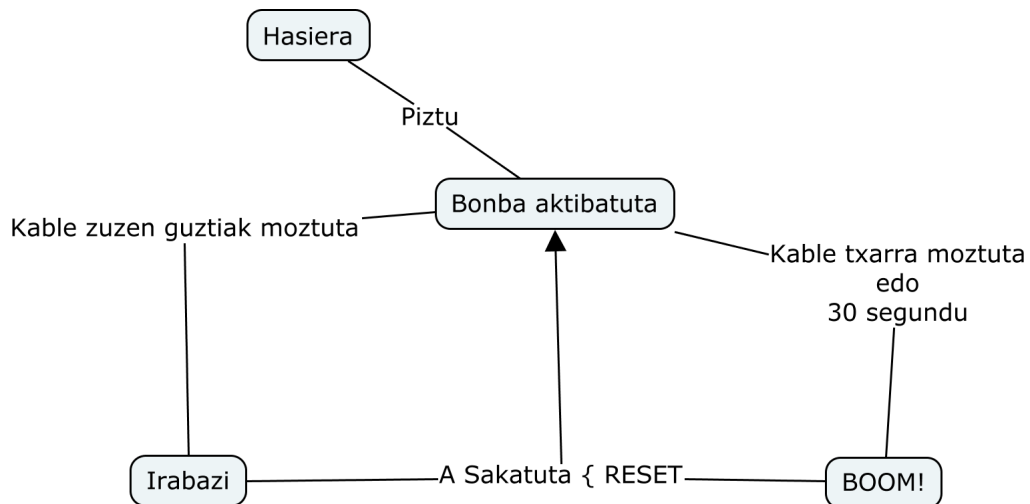
Ebazpenerako pentsatu dugun atea zera datza: Ukimen pantailan bonba bat agertuko da, 5 kablerekin, eta jokalaria kable egokia moztu behar izango du 10 segunduren buruan, bonba lehertu ez dadin. Jokoaren berjokagarritasuna honakoan datza: jokalaria kable desegokia sakatuz gero, berriro saiatzeko aukera 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.

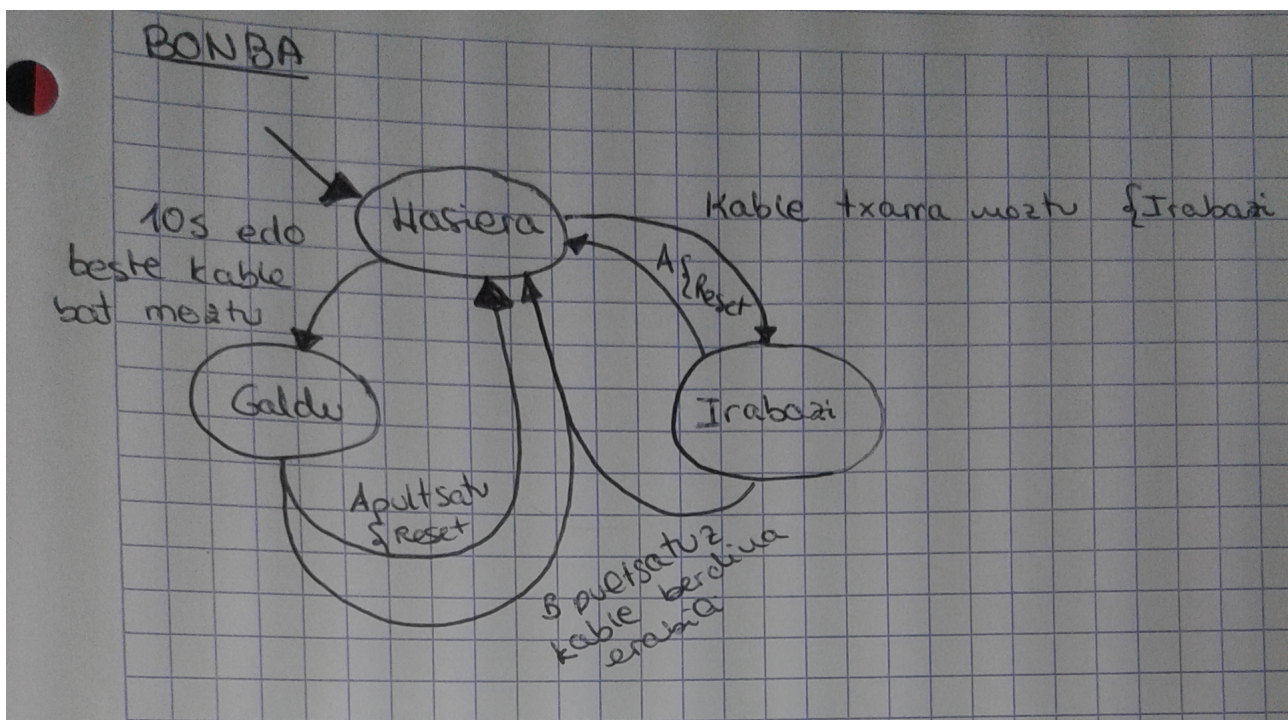


3. Kontzeptu mapak

3.1. Lehenengo automata



3.2. Bigarren automata



3.3. Behin-betiko automata

