

NONOGRAMA

PROIEKTUAREN TXOSTENA

- Aritz Lopez, Iñigo Arnedo eta Elena Hernández -

2015.eko maiatzaren 20an

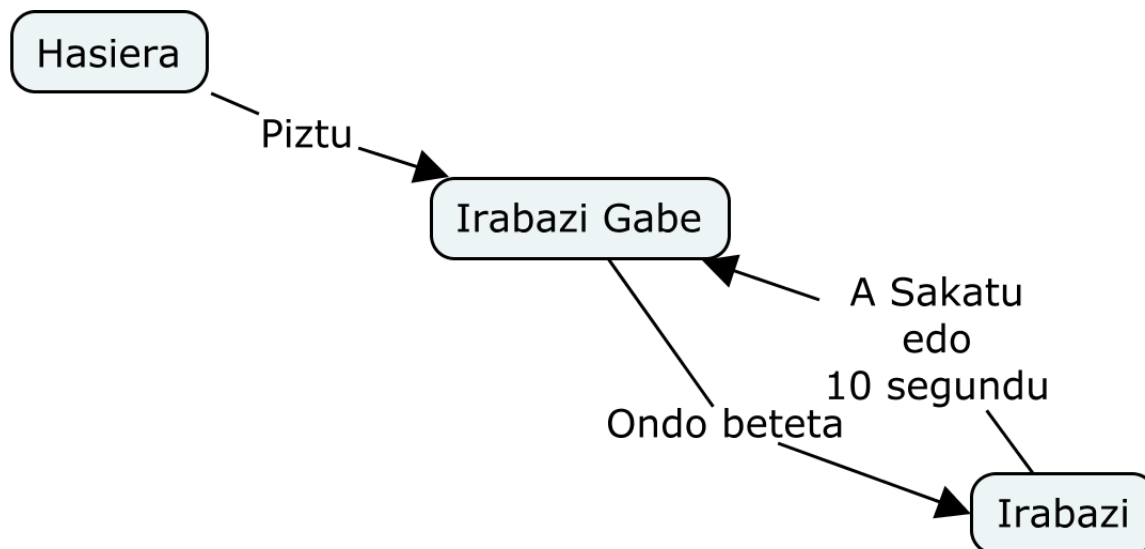
Euskal Herriko Unibertsitatea - Universidad del País Vasco
Informatika Ingeniaritzako Gradua - Grado en Ingeniería Informática

Gaien Aurkibidea

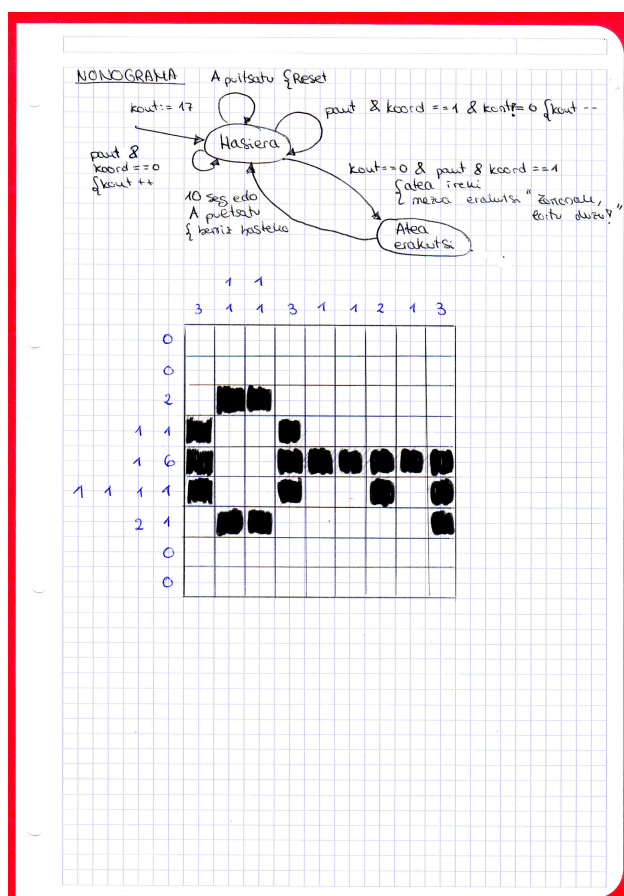
1. Proiektuaren enuntziatua	3
2. Proiektuaren definizioa: Nonograma	3
2.1. Jokoaren deskribapena	3
2.2. Adibideak	3
3. Kontzeptu-mapa	4
3.1. Hasierako automata	4
3.2. Automataren hobekuntza	4
3.3. Behin-betiko automata	5
4. Nintendo DS-aren osagaien erabilpena	5
4.1. Denboragailua	5
4.2. Teklak	5
4.3. Ukimen pantaila eta goiko pantaila	5

3. Kontzeptu-mapa

3.1. Hasierako automata

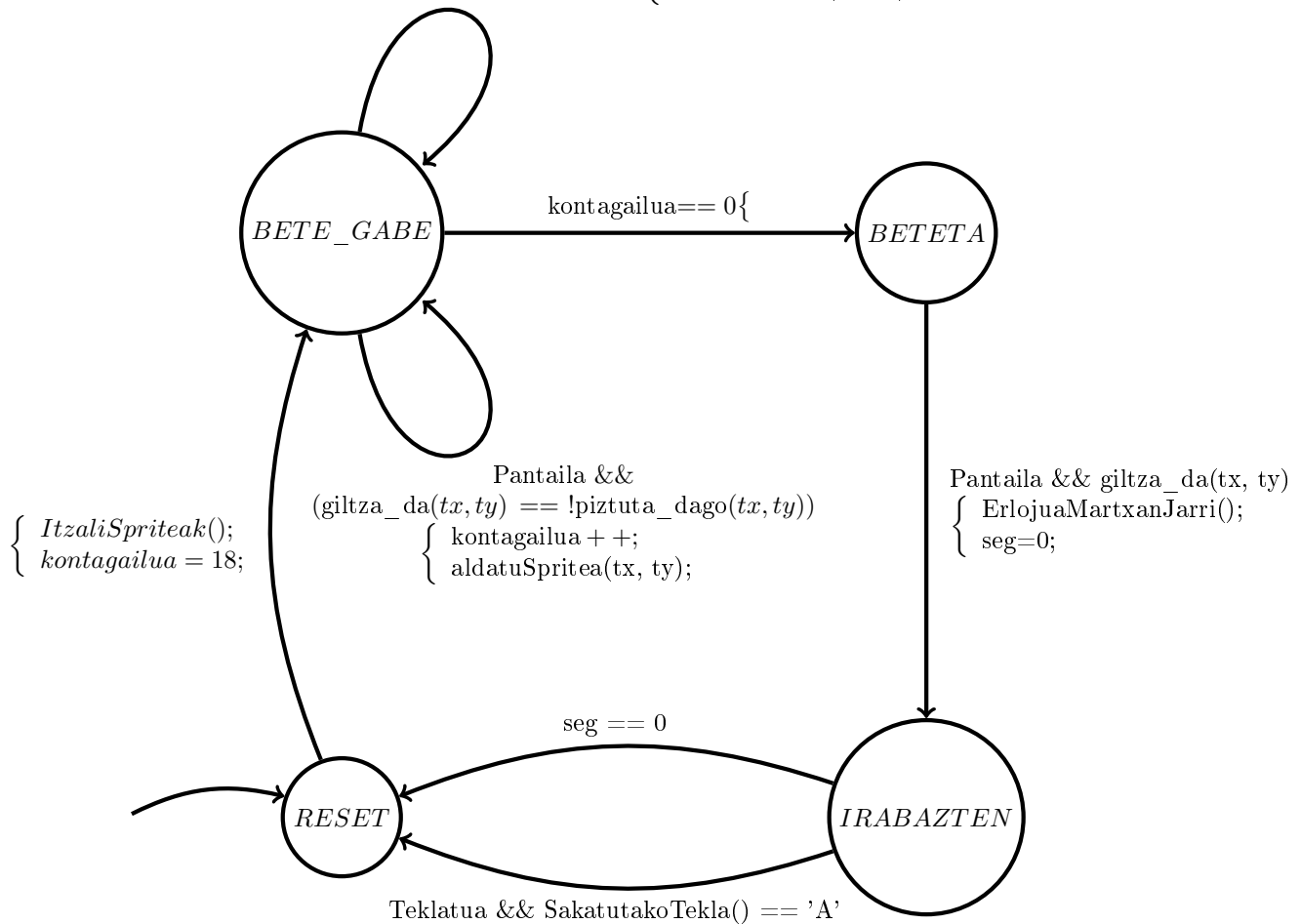


3.2. Automataren hobekuntza



3.3. Behin-betiko automata

Pantaila && (giltza_da(tx, ty) \neq !piztuta_dago(tx, ty)) $\left\{ \begin{array}{l} \text{kontagailua} - -; \\ \text{aldatuSpritea}(tx, ty); \end{array} \right.$



4. Nintendo DS-aren osagaien erabilpena

4.1. Denboragailua

Behin jokia amaituta, 10 segundu pasa eta gero *A* tekla sakatzen ez bada jokia berrabiarazi egingo da. 10 segundu horiek zenbatzeko erabili dugu denboragailua. Jokia berrabiaraztean 10 segunduko kontagailu hori 0-ra itzultzen da eta berriz zenbatzen hasten da jokia amaituz gero.

4.2. Teklak

A tekla erabili dugu jokia amaitzean tekla horren bitartez atea irekitzeko, nahiz eta ez den ikusten atea nola irekitzen den.

4.3. Ukiten pantaila eta goiko pantaila

Goiko pantaila jokoa azalpenak bistaratzeko erabili dugu. Aldiz, ukiten pantaila jokatu ahal izateko erabili dugu. Ukiten pantailaren bitartez aukeratu behar dira laukitxoak irudia sortu ahal izateko. Horrez gain, ukiten pantailan ere laguntza ematen duten zenbakitxoak bistaratzeko ere erabili dugu.