

PROJETO DE ORGANIZAÇÃO DE SISTEMAS COMPUTACIONAIS - OSC

2s24

Desenvolver um programa em assembly 8086 (de 16 bits – somente este), que simule um jogo de batalha naval entre o usuário e o computador.

- No jogo deve constar as seguintes embarcações:

Encouraçado				
Fragata				
Submarino				
Hidroavião				

- Estas embarcações devem estar dispostas em uma matriz 20 x 20, e as embarcações não podem estar encostadas (distância de uma casa, na vertical, na horizontal e na diagonal).
- O programa deve alocar as embarcações (1 encouraçado, 1 fragata, 2 submarinos e 2 hidroaviões), aleatoriamente. O jogador deve dar seus “tiros” informando as linha e colunas. Deve estar visível para o usuário, a matriz onde seus tiros serão marcados, incluindo a informação de acerto em embarcações.
- Deve ter uma opção de finalização automática do jogo.
- O projeto poderá ser feito em grupo de até 3 alunos.
- Códigos iguais entre os grupos ocasionará nota zero para todos os envolvidos.
- Cada elemento do grupo deve entregar o manual de usuário e o código em assembler, comentado, via CANVAS, colocando no comentário do CANVAS os nomes dos integrantes do grupo. Os elementos do grupo podem pertencer a turmas diferentes da parte prática da disciplina.
- ENTREGA ATÉ 15 DE NOVEMBRO
- CAUIDADO COM O CHATGPT – MUITO CAUIDADO !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!**