

Untitled - TextEdit

File Edit View Help

○○○

T_REX RUNNER

Se trata de un sencillo juego en formato 'runner infinito', programado con lenguaje VHDL, este esta basado en el juego "Chrome Dino" creado por Edward Jung y los diseñadores Sebastien Gabriel y Alan Better.



DESCRIPCIÓN

el dinosaurio cuenta con dos funciones que le ayudan a evitar chocar con obstáculos como lo son: los cactus y los pterodáctilos.

Una de las funciones es saltar, la cual ayuda a esquivar los cactus. la otra es agacharse, con la cual evita chocar con los pterodáctilos que vuelan cerca de él.

Los obstáculos van a distintas velocidades para así evitar que se presenten en un mismo momento.

○○○

Driver VGA:

- Crea las señales v-sync y h-sync necesarias para controlar una pantalla VGA
- Crea coordenadas de píxeles X e Y para indicar la ubicación actual del ráster
- Crea una señal de "pantalla encendida" para indicar que se están mostrando datos (uso opcional)
- Proporciona una ruta de búfer para la señal RGB para garantizar la sincronización (uso opcional)

Clock 25:

- En este archivo se da la division de frecuencia, pasando de 50 Hz a 25 Hz.

Control Rebote:

- Se encarga de manejar el pulso cuando el dinosaurio salta.

Draw tex:

- se encarga de dibujar toda la interfaz grafica.

