

INTRODUÇÃO À ARQUITETURA DE COMPUTADORES

LEIC-T

IST-TAGUSPARK

RELATÓRIO DO PROJETO

GRUPO 01

99045 – Afonso Knudsen
87209 – Inês Véstia
99107 – Mário Pereira

1. Manual de utilizador

Para iniciar o jogo, utilizamos a tecla C. Após o início, utilizamos as teclas ‘5’ e ‘7’ para movimentarmos a nave para a esquerda e para a direita, respetivamente. Para disparar o míssil, é usada a tecla 2. A tecla ‘E’ é usada para pausar o jogo, e a tecla ‘F’ é usada para terminar o jogo. Existem dois tipos de teclas no projeto, as teclas repetitivas (As teclas que são usadas para movimentar a nave, ‘5’ e ‘7’, são as únicas teclas que executam instruções continuamente enquanto são premidas, ou seja, que permitem um movimento contínuo da nave para o respetivo lado) e as teclas não repetitivas, onde é necessário clicar e largar a tecla para uma única instrução ser executada (que representam as restantes teclas).

Decidimos que a temporização da explosão seria feita à custa do relógio do movimento do míssil, lendo a variável que indica se ocorreu essa interrupção e adicionado uma unidade a uma variável de contador caso afirmativo. Após adicionar o contador, sai do processo explosão mas mantém o estado. A explosão é apagada na próxima vez que o programa passe por este processo e a variável de ocorrência da interrupção do míssil esteja ativa, resetando também o contador, o que provoca um efeito agradável.

2. Comentários

O programa desempenha todos os objetivos do enunciado.