

BLM2008.1.0- MİKROİŞLEMCİLER DÖNEM PROJESİ

PROJE: RENK BULMACA OYUNU

HAZIRLAYAN: Rabia Akbulut 170420822

Proje çerçevelenmiş 3x2'lik kartlardan oluşmaktadır. Her kart mavi, yeşil, sarı renklerinden birine sahiptir. Bu oyunda amaç aynı renge sahip kartları eşleştirmektir. Kullanıcı aynı anda en fazla iki kartın rengini açabilir eğer açılan kartlar aynı renge sahip değilse kartlar ters çevrilir yani siyaha bürünür. Doğru şekilde eşleşen kartlar ise bir daha ters çevrilmez. Kullanıcı kartları eşleştirdikçe eşleşen doğru kart rengi MYS (Mavi, Yeşil, Sarı) göstergesine kaydedilir. Böylece kullanıcı ilerlemesini görebilir. Tüm kartlar doğru şekilde eşleştğinde kullanıcıya tebrikler mesajı gösterilir ve program sonlandırılır.

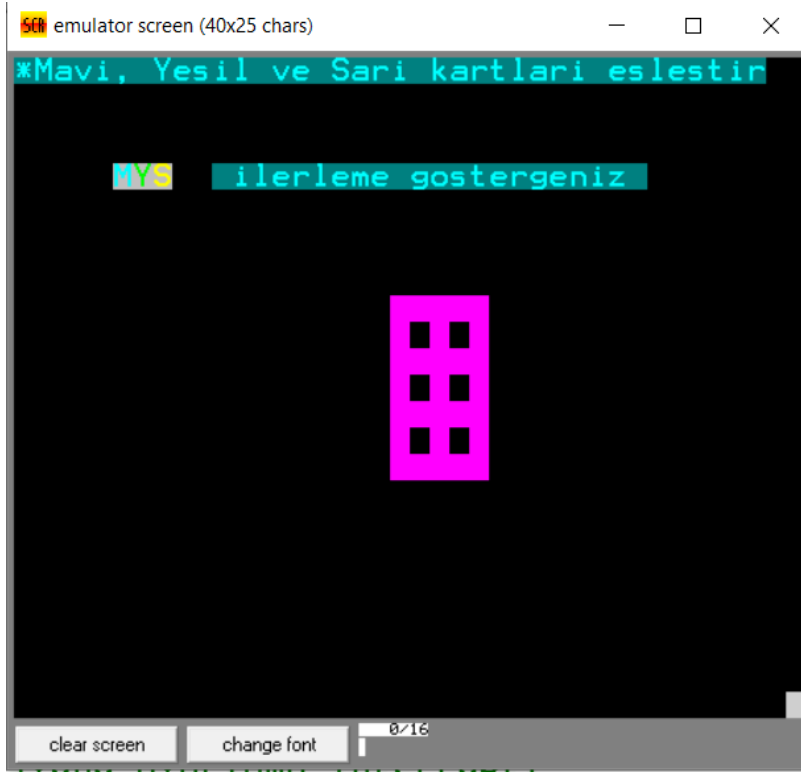
PROGRAM AKIŞI:

- Oyunla ilgili açıklama mesajları. INT 10h / AH = 13h
- Oyunda ne kadar ilerlendiği gösteren 3 kutuluk göstergenin oluşturulması.
Kullanılan kesmeler: INT 10h / AH = 2 ve INT 10h / AH = 09h
- 3x2 oyun kartları için pembe renkli çerçevenin oluşturulması.
Kullanılan kesmeler: INT 10h / AH = 2 ve INT 10h / AH = 09h
- Yazma/okuma işlemleri için 0800:0000 adresinde ilgili yerlerin temizlenmesi
- Loop sayesinde fareye her sol tık yaptığımızda bunun algılanması ve “dallan” komutuna gidilmesi
- Çeşitli komutlarla kartlar üzerine tıklanıp tıklanmadığını anlıyoruz. Kart üzerine tıklanmamışsa bir sonraki tıklanmayı bekliyoruz.
Kullanılan komutlar: dallan1, dallan1_2, kutu2_1, kutu2_2, kutu2_3, kutu4_0, kutu4_1, kutu6_0, kutu6_1, dallan2, dallan3, kutu3_0, kutu3_1, kutu5_0, kutu5_1
- Kart üzerine tıklanmışsa kart renginin açılması.
Kullanılan komutlar: kutu3_2, kutu3_3, dallan4, dallan4_1, kutu2_4, kutu2_5, kutu4_2, kutu4_3, kutu5_2, kutu5_3, kutu6_2, kutu6_3
- Açılan karttan sonra aynı renkli diğer kart açılmışsa bunu göstergeye kaydediyoruz ve bellekte eşleşme olduğuna dair işaretleme yapıyoruz.
Kullanılan komutlar: dallan100 (mavi kartlar), dallan101 (yeşil kartlar), dallan102 (sarı kartlar)
- İki kart açılmasından sonra açılan kartların rengi aynı değilse kartları ters çeviriyoruz yani karartıyoruz.
Kullanılan komutlar: ikile, karart, karart2, karart2_1, karart3, karart3_1
- Tüm kartlar eşleştğinde tebrikler mesajı yazdırıp programı sonlandırıyoruz.

Not: Kart üzerine tıklandıktan sonra fareyi hemen hareket ettirmeyin çünkü bazen renk kaymaları olabiliyor.

PROJE GÖRSELLERİ

Oyun Başlangıç Görseli:



Aynı Renkli Kartlar Eşleştğinde: Örneğin burada mavi kartlar doğru şekilde eşleştirmiş ve MYS göstergesinde mavi kutu boyanmış.



Oyun Kazanıldığında:



3X2 KARTLARIN KONUM BİLGİLERİ

