

Universidad Autónoma de Aguascalientes

Centro de Ciencias Básicas

Ingeniería en Sistemas Computacionales

Departamento de Sistemas Electrónicos

Lenguaje Ensamblador

“Proyecto Final:  
Snake”

Alumno:

Rubén Eduardo Dávila Flores

Frida Ximena Escamilla Ramírez

César Reyes Torres

Robert Everett Fillingham Gaeta

Estefeen Sandoval Rodríguez

Semestre: 4

Grupo: C

Profesor: Ruben Hernández Torres

## Metodología de Trabajo

### Pintar Objetos

Primeramente, para la parte de pintar los objetos al no tener conocimientos acerca de eso, tendremos una reunión con el profesor para que en este caso nos pueda enseñar de que manera pintar los objetos que se come la serpiente y a su vez la misma serpiente.

- Sesión informativa con el profe
- Pintar serpiente
- Pintar las paredes
- Pintar la comida

### Movimiento de Objetos

En este caso lo que planeamos hacer es bloques de códigos los cuales permitan que la serpiente logre moverse hacia arriba, abajo, izquierda o derecha sin tener en cuenta si choca con los bordes y tampoco cuando se come los objetos

- Sesión informativa con el profe
- Movimiento hacia arriba
- Movimiento hacia abajo
- Movimiento hacia izquierda
- Movimiento hacia derecha

### Interrupción de Movimiento

Esta area es generar el código para hacer uso de las flechas del teclado que llamen al código que hicimos en el movimiento de la serpiente hacia las direcciones correspondientes.

- Sesión informativa con el profe
- Realizar llamadas hacia los procedimientos de movimiento

### Establecer Relación entre objetos

En esta parte lo que haremos es primeramente agregar las interacciones entre la serpiente y las paredes ya que en este caso cuando la cabeza de la serpiente se golpee sea un GAME OVER. Además, la relación al comerse los objetos en donde la serpiente ira creciendo su tamaño.

- Choque de serpiente con paredes lo cual lleva a Game Over
  - Pantalla de Game Over
  - Detener el juego
- Choque de la serpiente con la comida
  - Crecimiento de la serpiente
  - Evaluar el limite de tamaño de serpiente

## ROLES

En este caso todos vamos a estar trabajando con todo, pero en cada sección del proyecto habrá un líder encargado de dar cuentas de lo que estuvimos haciendo con eso

Robert: Relación con objetos

Cesar: Relación con los objetos

Esteleen: Interrupciones

Frida: Pintar

Ruben: Movimiento de objetos

## CRONOGRAMA

Actividades	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5
Pintar Objetos					
Movimiento de Objetos					
Interrupciones de movimiento					
Relacion entre objetos al interactuar					

Pintar Objetos: 17 de mayo a 23 de mayo

Movimiento de objetos: 24 de mayo a 30 de mayo

Interrupción de movimiento 31 de mayo a 4 de junio

Relación entre objetos al interactuar: 5 de junio a 16 de junio