**Simón dice en emulador Emu8086**

Felipe Salazar González

Santiago Víquez Zamora

Instituto Tecnológico de Costa Rica sede San Carlos

Fundamentos de Organización de Computadoras grupo 50

Jorge Alberto Alfaro Velasco

17 de junio de 2025

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Aspecto del código | Estado | Comentarios |
| Set up del juego (nickname, modo de juego, tipo de partida y dificultad) | Completo |  |
| Manejo de las 3 dificultades | Completo |  |
| Juego por colores | Completo |  |
| Juego por emojis | Completo |  |
| Juego por números | Completo |  |
| Entrada del jugador mediante mouse | Completo |  |
| Declaración correcta de derrota o victoria | Completo |  |
| Correcto uso de la aleatoriedad | Completo |  |
| Visualización en pantalla de nickname, tiempo/intentos restantes y puntaje | Completo |  |
| Soporte para un jugador | Completo |  |
| Soporte para dos jugadores (modo vs) | Completo |  |
| Registro de estadísticas del juego (Top 10 por puntaje) | Incompleto | Se llegó a guardar las estadísticas para su uso posterior en este apartado, sin embargo, por factor tiempo y prioridad no se llegó a implementar una HUD con el top 10 de los puntajes de los jugadores. |
| Funcionalidad de “Rendirse” | Completo |  |
| Funcionalidad de “Reset” | Completo |  |
| Funcionalidad de “Quit” | Completo |  |
| Modalidad por tiempo | Incompleto | Generaba problemas con el bucle que verifica la posición del mouse y sus clics, por lo que al habilitar el tiempo, se inhabilitaba el mouse o viceversa. No se encontró un método que permitiera implementarlo correctamente. |
| Modalidad por intentos | Completo |  |