

Estructuración del proyecto

Gravity DS

Numero de parte a realizar:

Pantalla táctil, parte 1.

Para encargarme de esta parte del proyecto necesitaré algunas de las funciones de la librería “libnds” para acceder a la pantalla táctil. A pesar de ser un periférico y que se controle con el procesador ARM7 de la Nintendo DS algunas de las funciones de esa librería nos permitirán saber la posición en la que se a pulsado. Entonces aunque no tengamos acceso directo a sus registros del controlador si que podremos saber mediante esos valores una encuesta sobre la pantalla táctil.

Para

En nuestro juego la pantalla táctil la utilizaremos para coger las monedas que van saliendo por la pantalla. También la utilizaremos para seleccionar los botones convenientes dependiendo en que estado estemos. También he de comentar que para implementar estas funciones utilizaremos una variable definida como *touchposition pos_pantalla* y luego utilizaremos la función que nos da la librería “libnds” *touchRead(pos_pantalla);* que nos permitirá guardar en la variable pos_pantalla las coordenadas de la posición en la que se ha tocado exactamente la pantalla. Por lo tanto para realizar esta tarea se implementarán estas funciones:

uint8 pantallaEncuestaPuntuacion();

Devuelve un 1 si se ha pulsado en volver a jugar, o un 2 si se ha pulsado en ir al menú. Esta función la utilizaremos en el estado de puntuaciones para dependiendo de donde ha tocado el jugador ir a un estado o a otro.

uint8 pantallaEncuestaMoneda(int16 X, int16 Y);

Esta función me devolverá un 1 si se ha pulsado una moneda situada en la posición (X,Y) y 0 en caso contrario. Esta función se utilizara en el estado de avanzar personaje. Cuando se toque la moneda la haremos desaparecer y sumaremos los puntos correspondientes a una moneda. Con esto a la vez también comprobaremos que la función esta bien implementada.

uint8 pantallaEncuestaMenu();

Devuelve en un 1 si se ha pulsado el primer botón, o un 2 si se ha pulsado el segundo. Esta función la utilizaremos en el estado menú para posteriormente en función de donde haya tocado la pantalla táctil el jugador y a un estado o a otro.

En mi caso, los casos de prueba que utilizaré una vez implementado el programa serán:

- El primero y más lógico, tocar la pantalla en cualquier lado y imprimir la posición en la que se ha tocado.
- Tocar los botones de los estados en los que se utilizan las funciones.
- Tocar las monedas.

[DANIEL FRANCO](#)