

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.

En nuestro juego la pantalla táctil la utilizaremos para coger las monedas que van saliendo por la pantalla. Por lo tanto para realizar esta tarea se implementarán estas funciones:

Boolean monedas(int coordenadas);

Esta función me devolverá true si las coordenadas en las que ha tocado el jugador esta una moneda situada y false en caso contrario. Esta función se utilizara posteriormente en el main para sumar a la puntuación del jugador la puntuación equivalente a una moneda.

int posicionPantalla ();

Esta función devolverá un valor exacto de donde se ha pulsado exactamente en la pantalla (coordenadas). Para ello como bien pone en el ejemplo de la teoría utilizare la función de la librería *touchRead(pos_pantalla)* siendo pos_pantalla un variable predefinida anteriormente como *touchPosition pos_pantalla*.

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.
- Tocar en una posición de una moneda

[DANIEL FRANCO](#)