

Proyecto No. 3 - ARM

El juego consiste en ingresar una vocal, verificar si esta es correcta según la palabra mostrada y sumarle puntos al jugador que esta jugando en ese momento. Los registros que se utilizaron para el funcionamiento correcto del programa son:

- R5: contiene la dirección al índice en el arreglo de palabras
- R6: contiene la dirección al índice en el arreglo de vocales
- R7: letra ingresada por el usuario
- R8: lleva las veces que cada jugador ha jugado (comienza en veinte porque son dos jugadores y diez palabras por cada uno)
- R9: la cantidad de caracteres ascii que hay que moverse en el arreglo de palabras
- R10: número generado aleatoriamente
- R11: contiene el jugador que esta jugando en ese momento (jugador uno o dos, 0 si es el jugador uno y 1 si es el jugador dos)

El diagrama de flujo se encuentra al final del documento.

Conclusiones:

1. El registro donde se encuentra la dirección de memoria del arreglo es diferente al de donde se encuentra el contenido del arreglo.
2. El no colocar “pop {lr}” o “mov pc, lr” en la subrutina conlleva a un error en el caso que se estén usando subrutinas anidadas.

Bibliografía

Castillo, F. (2016, Abril 9). *¿Como generar numero aleatorio en lenguaje ensamblador?* Retrieved from <https://es.stackoverflow.com/questions/7328/c%C3%B3mo-generar-n%C3%BAmero-aleatorio-en-ensamblador>

Smith, B. (2016). *Raspbian for beginner*. New York: BSB.





