**INTRODUÇÃO À ARQUITETURA DE COMPUTADORES**

IST - LEIC

RELATÓRIO DO PROJETO

GRUPO 17

103597 - André Santos

102843 - João Correia

102991 - Margarida Chinopa

1 - Manual de utilizador

1.1 - Objetivo do jogo

Na nossa versão do jogo temos o nosso boneco, o Mário, que está a tentar esquivar-se nas carapaças de tartaruga, Koopas vermelhos, que estão a cair do céu. Os Koopas verdes dão-lhe mais energia, que ele usa para disparar e tentar matar os Koopas vermelhos. O Mário ganha energia dos Koopas verdes se colidir com eles. Se colidir com os vermelhos morre.

1.2 - Teclas

* **Teclas 0 e 2:** movimentar o Mário para a esquerda e direita, respectivamente;
* **Tecla 1:** disparar o míssil;
* **Tecla C:** começar o jogo ;
* **Tecla D**: suspender/continuar o jogo;
* **Tecla E:** terminar o jogo.

2 - Comentários

2.1 - Funcionamento