אסמבלי משחק הציפור מטלות

פרק 3 - קלט פלט ומשתנים

מסך פתיחה, מסך משחק וציור שחקן

תלמידים יקרים,

העלו למטלה זו את המחשק שיצרתם בשיעור האחרון.

המשחק צריך לכלול:

* מסך הפתיחה.
* המסך עם שמכם (בהקשה על מקש מעבר למסך הבא)
* כניסה למצב גרפי
* מסך המשחק (המתנה למקש)
* ציור השחקן בתוך לוח המשחק שימוש במשתנים (המתנה למקש)
* חזרה למצב תצוגה רגיל ויציאה מהמשחק.

שימו לב לרשום תיעוד לכל פסיקה,

הגישו בבקשה תכנית מסודרת וברורה לקריאה (קריאות התכנית משפיעה על הציון).

פרק 4 - פעולות אריתמטיות לוגית

תלמידים יקרים,

עליכם להגיש את המחשק שלכם כאשר הדמות זזה 5 פעמים בהקשת מקש, לכיוון אחד ולאחר מכן 5 פעמים לכיוון אחר.

התכנית צריכה להיות כתובה בצורה מסודרת:

* כולל תיעוד לכל פיסקה
* הזחה של הפקודות והתוויות בתחילת השורה.
* התכנית צריכה להיות בנויה מפועלות (פרוצדורות) ובתכנית הראשית את הפקודות המזמנות את הפעולות.
* התכנית צריכה לכלול את מסך הפתיחה, ושם יוצר המחשק
* ציור לוח המשחק
* שרטוט הדמות
* בלולאה תזוזה של השחקן 5 פעמ ים באלכסון אחד ימינה ושתיים למטה.
* בלולאה אחרת תזוזה של השחקן 5 פעמים לכיוון אחר.
* מתן אפשרות למשחק לצאת מהמשחק בהקשה של מקש q

פרק 6 - כפל וחילוק, פקודות לוגיות, מספרים אקראיים

**פרק 6 - פעולות לוגיות**

תלמידים יקרים

עליכם להעלות למטלה זו את המחשבון שיצרתם.

זכרו הקוד צריך להיות קריא ומסודר,

מחולק לפעולות.

חשבו על הקלט של המספרים וצורת הפלט של התוצאות.

נא העלו קובץ asm.

משחק הציפור כולל שינוי כיוון ומספרים אקראיים

תלמידים יקרים

העלו את המשחק המוגמר כולל מספרים אקראיים והחלפת כיוון.

שימו לב, בדקו את התכנית לפני שאתם מעלים אותה.

נא העלו קובץ asm.