



ORGANIZAÇÃO DE COMPUTADORES
RELATÓRIO DO JOGO DA FORÇA – TRABALHO 4

Cássio Araujo
Leonardo Henrique Steil

Santa Maria, 2016

Sumário

1 - Introdução.....	3
2 - Código e Arquivos.....	3
3 - Objetivo Geral.....	3
4 - Objetivo Específico e Metodologia.....	3
5 - Resumo.....	3
6 - Fontes de Consulta.....	4

1 - Introdução

O seguinte trabalho tem como objetivo criar o jogo da forca na linguagem assembly utilizando o software MARS.

O trabalho tem como objetivo divertir e também auxiliar o usuário através do jogo da forca. Diversão pois é um excelente passatempo conhecido e jogado por todas as idades. No caso de auxílio poderia ser na base de estudo de algumas palavras usadas no dia a dia do mesmo. Por exemplo, no caso de um estudante de computação, nomes de linguagens e outros assuntos da área. Isso daria uma melhor fixação e aumentaria o grau de conhecimento do usuário sobre a escrita das palavras. Salientamos ainda que, ainda no ramo da computação, se o sistema gera a palavra “ruby” e o usuário não sabe do que se trata, o mesmo vai querer pesquisar sobre o que seria essa palavra gerada.

2 - Código e Arquivos

O código está disponibilizado em anexo no formato .asm para o software MARS versão 4.5 e em .pdf para visualização geral.

Serão disponibilizados arquivos de texto .txt tais como:

- Cotidiano
- Informática
- Clubes e Seleções

3 - Objetivo Geral

Ampliação do conhecimento sobre a linguagem assembly utilizando o MARS através da criação de um jogo conhecido do cotidiano.

4 - Objetivo Específico e Metodologia

- Utilização de pilhas
- Utilização de chamadas do sistema (“SYSCALL”), inclusive sons
- Conhecimento de alguns caracteres em hexadecimal na tabela ASCII
- Utilização de arquivos

5 - Resumo

No seguinte jogo, será solicitado ao usuário que o mesmo informe o nome do arquivo do qual seriam retiradas as palavras. É extremamente necessário que o mesmo apresente 50 palavras devido a configuração do código. Essa solicitação ao usuário

permite que possam ser criados arquivos com níveis mais difíceis de palavras. E também torna possível a criação de categorias, cotidiano, geográfico, entre outros.

Após isso, o usuário interage com o jogo efetuando a tentativa de letras que possam estar presentes na palavra sorteada pelo gerador randômico. Quando o usuário faz a iteração de escolha, caso ele acerte a letra é “printada” no local e é ouvido um som de acerto. Caso não tenha a letra o som de erro.

O fim do jogo ocorre quando o boneco é desenhado na forca ou quando o usuário acerta a palavra. Sendo “enforcado” ou acertando a palavra é emitida a mensagem de convite para gerar uma nova palavra. Se obtiver sucesso na adivinhação, o usuário vai somando pontos por palavra. Ao final de cada rodada é demonstrada a quantidade de acertos consecutivos do mesmo.

6 - Fontes de Consulta

Simão Melo de Sousa. Introdução Curta ao MIPS

<<https://www.di.ubi.pt/~desousa/2011-2012/LFC/mips.pdf>> Acesso em: 15 out. 2016

Marcos Quinet. Linguagem de Montagem

<http://www.professores.uff.br/asilva/fac/05_FAC.pdf> Acesso em: 15 out. 2016

Leonardo Barreto Campos. Conjunto de Instruções

<http://www.univasf.edu.br/~leonardo.campos/Arquivos/Disciplinas/Org_Arq_I_2007_2/Aula_08.pdf> Acesso em: 16 out. 2016