

Universidad de Costa Rica

Escuela de Ciencias de la Computación e Informática

CI-0114 Fundamentos de Arquitectura de Computadoras

Profesor: Luis Araya Carballo

Estudiantes:

- Amber Villarreal Campos - C28481
- Liqing Yosery Zheng Lu - C38680

Propuesta de Proyecto Final: Programación en ensamblador MIPS

Descripción

“Llegar a 100” es un juego de dos jugadores, en donde en cada turno, se le puede sumar al contador un número del 1 al 10. El ganador es el jugador que, en su turno, logra llegar a 100.

En el caso de este programa, el jugador competirá contra una máquina, la cual estará programada con la intención de ganar todas las partidas.

Consideraciones técnicas:

- El programa será desarrollado para que el usuario juegue contra una máquina.
- Se desarrollará una interfaz gráfica, en la cual se mostrará en una ventana el estado actual del contador y el número de turnos que ha durado la partida.
- Se implementará una heurística para que la máquina gane la mayoría de las partidas, siempre y cuando tome el primer turno.

Restricciones del programa

- Para la interfaz gráfica se debe tomar en cuenta las restricciones que se pueden enfrentar al programar en ensamblador MIPS.
- La máquina estará equipada con una lógica implementada para calcular el movimiento ganador de manera que siempre gane.

Diagrama de Flujo:

