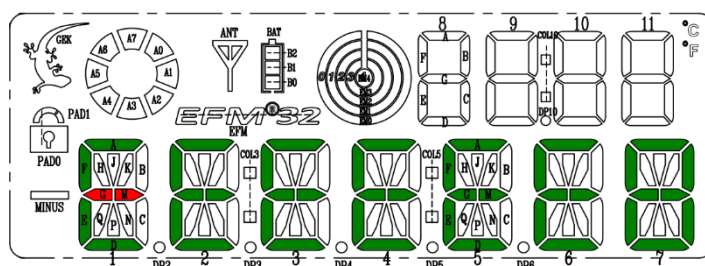


Aszteroida övezet (soros port)

Írjátok meg az alábbi játékot az STK3700-as kártyára! A feladat minél több aszteroida kikerülése egy űrhajóval.

Általános szabályok

A pálya az LCD kijelző alfanumerikus részének az ábrán beszínezett szegmenseiből áll. Az űrhajó alapvetően egy szegmens hosszú. Kivétel a középső vízszintes pozíciók, ahol a két kis szegmens (G + M) együttesen adja az űrhajó testét. A kezdeti pozíció legyen a pálya bal szélénél két középső szegmens (az ábrán pirossal színezve)! A játék kezdetén helyeztetek el három véletlenszerűen kiválasztott szegmenset a hajón kívül. Ezek jelképezik a kikerülendő aszteroidákat.



A játék menete

Indítás után az űrhajó egy megadott kezdeti sebességgel halad. Pályája a **soros porton érkező 'b' karakterrel 90°-al balra, a 'j' karakterrel pedig 90°-al jobbra fordítható** (azzal a kiegészítéssel, hogy visszafele (balra) nem haladhat). Ellenőrizzék, hogy az űrhajó nem lépett-e az akadályokkal jelzett területre! Ha igen, álljon meg a játék, és villogjanak a tizedes pontok! Ha az űrhajó a pályát fölfele vagy lefele elhagyná, akkor az ellentétes oldalon jöjjön vissza! Amennyiben az űrhajó a pálya végére ért (jobb szélső mező), a kilépéssel azonos sorban a pálya elejére lépjen be! Ekkor a régi akadályok eltűnnek, és három új akadály jelenik meg. A gép számolja a sikeres áthaladások számát és a számkijelzőn kijelzi azt. Opcionálisan minden sikeres áthaladás után nehezíthető a játék az űrhajó sebességének megnövelésével.