

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA – UFBA**  
**ESCOLA POLITÉCNICA / DEPARTAMENTO DE ENGENHARIA ELÉTRICA**  
**2017.1 – ENGG52 – LABORATÓRIO INTEGRADO I-A – PROF. PAULO**  
**CÉSAR**

**ATA DE REUNIÃO – 03/07/2017**

No dia 03/07, mais uma vez os alunos participaram de reunião presencial com o professor. Foi apresentado o trabalho para a 2ª unidade: a interface gráfica em VGA para o jogo Batalha Naval. Estiveram presentes:

- \* Cristian Araújo (Secretário de Mesa)
- \* Diego Raian
- \* Douglas Wiliam Fernandes de Souza (Coordenador)
- \* Felipe Mateus Boaventura
- \* Lucas Menezes Pereira (Secretário de Quadro)

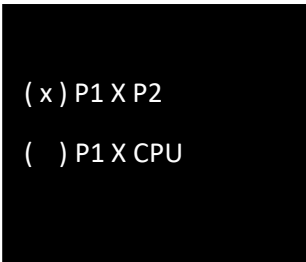
Leu-se as especificações entregues em sala e teve início a discussão de base para o projeto.

**IDEIAS**

1. A tela exibirá todo o mapa do P1 e, ao passar a sua vez, exibirá o mapa completo do 2º jogador (seja P2 ou CPU).
2. A sequência de telas se dará da seguinte forma:

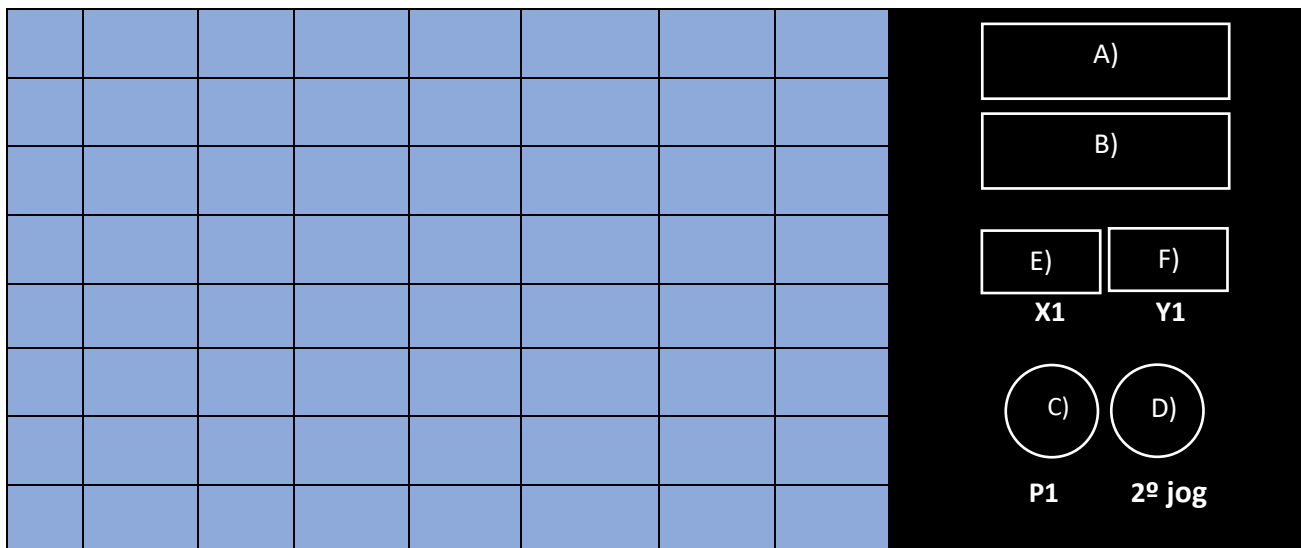
**2.1 Tela de Modo de Jogo**

- \* BOTÃO SELECT: alterna entre os modos de jogo.
- \* BOTÃO ENTER: seleciona o modo destacado/selecionado.



( x ) P1 X P2  
( ) P1 X CPU

**2.2 Tela inicial de POSICIONANDO PEÇAS para P1 e P2**



\* Legenda (as funções de C), E) e F) serão utilizadas nessa etapa):

C) indicador de que é a vez de P1 de inserir peças

D) indicador de que é a vez de P2 (ou CPU) inserir peças

E) Coordenada-base x para posicionamento da peça.

F) Coordenada-base y para posicionamento da peça.

\* BOTÃO SELECT: altera valor da coordenada.

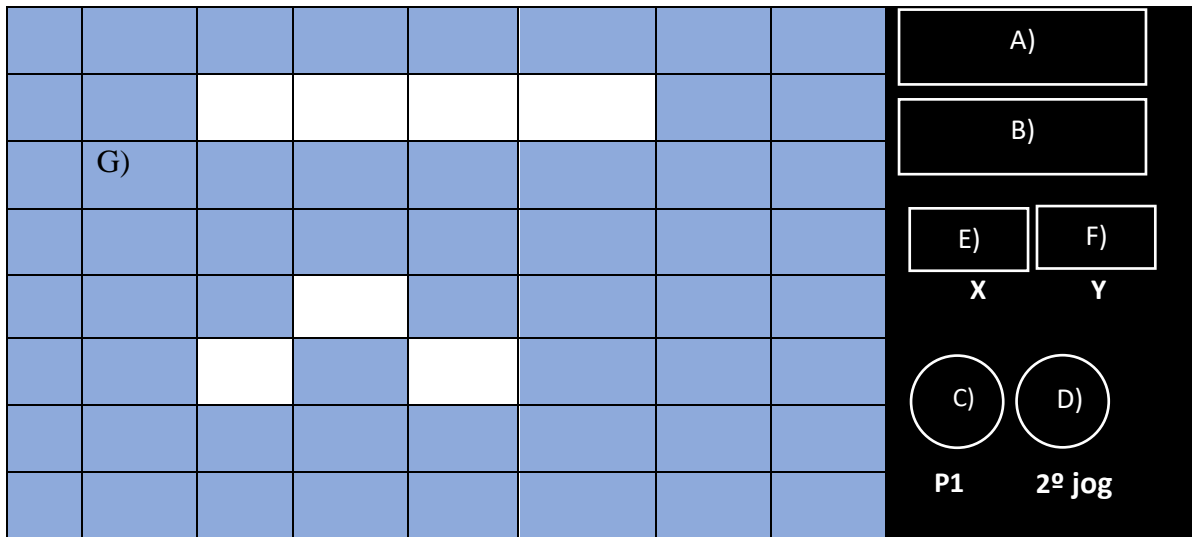
\* BOTÃO ENTER: Muda da seleção de x para y (do Player 1) e, após escolher y, muda para escolha de x e y do Player 2. Daí, quando apertado mais uma vez, muda para tela de Executando Jogo.

OBS: Essa tela, para o Player 1, será exibida a cada vez que se posicione um barco, isto é, a imagem será renderizada no exato pulso de clock em que a inserção da peça em questão tiver sido concluída. Por questões de praticidade a mesma tela de Posicionando Peças será exibida em Executando Jogo. Caso o modo escolhido seja P1 x CPU, o mapa da CPU não será exibido na tela, para não revelar a posição de suas peças. No modo P1 x P2, os dois mapas são exibidos ao se posicionar cada peça. Entretanto, primeiro serão posicionadas todas as 11 peças do P1, depois as 11 do P2, sendo necessário bom senso entre os jogadores para um não visualizar a posição das peças do outro.

### 2.3 Tela EXECUTANDO JOGO

\* BOTÃO SELECT: incrementa coordenada em questão (x ou y) para ser feito o disparo.

\* BOTÃO ENTER: Muda da seleção de x para y para P1 efetuar o disparo; após escolher y, muda para escolha de x e y para P2 disparar. Daí, quando apertado mais uma vez, volta para novas coordenadas para P1 disparar novamente.

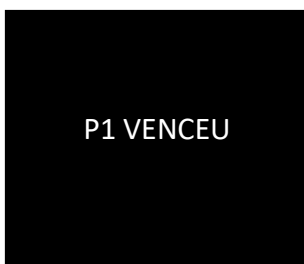


\* Legenda (todas as funções serão utilizadas nessa etapa):

- A) placar de P1 com letras em vermelho
- B) placar de P2 ou CPU em amarelo
- C) indicador de que é a vez de P1 disparar
- D) indicador de que é a vez de P2 ou CPU disparar
- E) Coordenada x para disparo
- F) Coordenada y para disparo
- G) Local com água

Em executando jogo, todas as funções da tela serão exibidas.

## 2.4 Tela de Vencedor (exemplo)



### FATOS

1. Tela EXECUTANDO POVO é o quadro abaixo (água é exibido em azul, brancas são as embarcações).

### QUESTÕES

1. Como trabalhar com pixels na tela, além de manipular largura e altura dos objetos.

### **METAS:**

1. Estudar reprodução do vídeo VGA na tela.
2. Plotar formas, números e letras na tela através de VGA
3. Achar template IEEE para relatório técnico exigido pelo problema, que deve ser confeccionado em LATEX.