

Escuela Superior Politécnica del Litoral
Faculta de ingeniería en Electricidad y Computación
Organización de computadores
2020 - 1S

Josue Cobos
Enmanuel Magallanes

Proyecto: Batalla Pokemon

Consideraciones:

- Este proyecto ha sido creado y probado en el simulador Mars, de preferencia pruébelo en este.
- Para ejecutar todo el proyecto por favor, abra el archivo “main.asm” y seleccione la opción anexada. Una vez cargados los archivos estará listo para usarse.

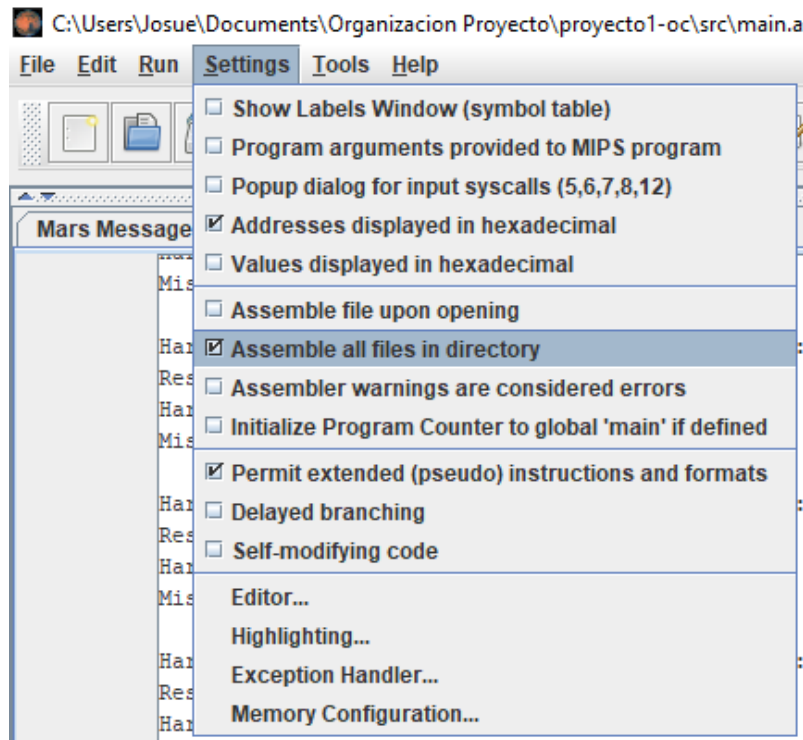


Ilustración 1 Opción anexada

- Los archivos en la carpeta “data” fueron limpiados, es decir, se retiraron las tabulaciones al final de cada línea para asegurarnos de no tener problemas en nuestras funciones que guardan como elementos de un buffer, el contenido de una línea.
- Se crearon funciones que copian string (stringSection) y otra que guarda el string copiado como un nuevo elemento en un nuevo buffer(stringSplitBy).
- Los datos que se leen son tanto los del archivo types.txt como pokeTypes.txt, en el caso de la matriz, se están “quemando” los datos dentro de un string.

Capturas de funcionamiento

```
Bienvenido al sistema de combates Pokemon:  
1.Torterra,grass  
2.Moltres,fire  
3.Chikorita,grass  
4.Zoroark,dark  
5.Regice,ice  
6.Lucario,steel  
7.Solgaleo,psychic  
8.Audino,fairy  
9.Cofagrigus,ghost  
10.Poipole,poison  
11.Salir  
Ingrese un numero para el primer Pokemon (del 1 al 10)  
|
```

Ilustración 2 Menú inicial

```
11.Salir  
Ingrese un numero para el primer Pokemon (del 1 al 10)  
5  
Ingrese un numero para el segundo Pokemon (del 1 al 10)  
6  
Combatientes: Regice,ice vs. Lucario,steel
```

Ilustración 3 Ingreso normal de valores

```
Combatientes: Regice,ice vs. Lucario,steel
Regice: Vida: 5.0 Ataque: 1.0 ataca a Lucario: Vida: 5.0 Ataque: 4.0
Resultado del ataque:
Regice: Vida: 5.0 Ataque: 1.0
Lucario: Vida: 4.0 Ataque: 4.0

Regice: Vida: 5.0 Ataque: 1.0 ataca a Lucario: Vida: 4.0 Ataque: 4.0
Resultado del ataque:
Regice: Vida: 1.0 Ataque: 1.0
Lucario: Vida: 4.0 Ataque: 4.0

Regice: Vida: 1.0 Ataque: 1.0 ataca a Lucario: Vida: 4.0 Ataque: 4.0
Resultado del ataque:
Regice: Vida: 1.0 Ataque: 1.0
Lucario: Vida: 3.0 Ataque: 4.0

Regice: Vida: 1.0 Ataque: 1.0 ataca a Lucario: Vida: 3.0 Ataque: 4.0
Resultado del ataque:
Regice: Vida: 0.0 Ataque: 1.0
Lucario: Vida: 3.0 Ataque: 4.0

Lucario es el ganador!
```

Ilustración 4 Ataques y resultado

```
Ingrese un numero para el primer Pokemon (del 1 al 10)
texto
Error, por favor ingrese un numero valido (1 al 11):
1.3
Error, por favor ingrese un numero valido (1 al 11):
02
Ingrese un numero para el segundo Pokemon (del 1 al 10)
1
Combatientes: Riolu,fighting vs. Glalie,ice
```

Ilustración 5 Validaciones de entrada de datos

Bibliografía

Ezoic. (s.f.). *ASCII Table and Description*. Obtenido de ASCII Table and Description:
<http://www.asciitable.com>

Finley, T. (2000). *MIPS Examples*. Obtenido de MIPS Examples:
<https://www.cs.cornell.edu/~tomf/notes/cps104/mips.html>

University, C. C. (2015). *Comparison Instructions*. Obtenido de Comparison Instructions:
https://chortle.ccsu.edu/AssemblyTutorial/Chapter-32/ass32_3.html