

Introdução à Arquitetura de Computadores

IST – LEIC

Grupo 39

96656 – Joaquim Bação

99193 – Constança Cunha

99226 – Gonçalo Gonçalves

Manual de utilizador

Para iniciar o nosso jogo de Chuva de Meteoros é necessário utilizar a tecla ‘C’. De seguida, o movimento do míssil é efetuado através das teclas ‘1’ e ‘2’ para a esquerda e direita, respectivamente. Para o disparo do míssil, utiliza-se a tecla ‘D’. Ainda podemos colocar o jogo em pausa pressionando a tecla ‘B’ e em seguida podemos retomá-lo com a tecla ‘C’.

Comentários

O código desenvolvido cumpre quase todos os requisitos pedidos, permitindo ao programa a queda de uma nave inimiga, a movimentação do míssil, a diminuição automática da sua energia ou quando se efetua um disparo e o aumento da mesma quando um disparo é bem sucedido. Contudo, não foram implementados vários meteoros e naves inimigas em simultâneo, tal como o botão de reiniciar o jogo.

Deste modo, tivemos um problema em particular no que diz respeito ao simulador pois quando carregamos no botão “Start” depois de termos acabado o primeiro jogo, aparentava que o simulador saltava uns passos à frente e não metia a imagem de fundo correta.

Para concluir, apesar de surgirem certas dificuldades durante a elaboração do nosso projeto, nomeadamente na simulação de meteoro atingido e das suas consequências, respeitamos todos os requisitos e regras ditadas pelos docentes, seguindo a matéria lecionada e baseando-nos nos laboratórios dados nas aulas para desenvolver o nosso jogo, e, para além das funcionalidades base, ainda adicionamos um som relativo à destruição do meteoro ou do rover.