

# Assembly project leírása és futtatása

Készítette: Sztaracsek Mátyás-dejahq

## Program áttekintése

A SPACECAR.ASM egy egyszerű játék, amelyben a játékosnak el kell kerülnie az akadályokat (aszteroidák), gyűjtenie kell az érméket, és növelnie kell a pontszámát a rekord megdöntése érdekében. Az űrhajót a nyílbillentyűkkel lehet irányítani, a játék szüneteltethető, és különböző szinteken játszható.

## Főbb funkciók

### 1. Irányítás:

- **Balra/Jobbra nyíl:** Az űrhajó mozgatása az akadályok között.
- **Fel/Le nyíl:** A játék sebességének növelése vagy csökkentése (szint váltás).
- **ESC:** Kilépés a játékból.
- **P:** Játék szüneteltetése.

### 2. Játékmechanika:

- Az akadályok (aszteroidák) kerülése és az érme begyűjtése.
- Életek gyűjtése (maximum 5 lehet).
- Ha az életek elfogynak, a játék véget ér.

### 3. Játék célja:

- A lehető legmagasabb pontszám elérése anélkül, hogy ütköznénk az akadályokkal.

## Kód struktúrája

### 1. Szegmensek:

- **Pila:** Verem szegmens.
- **Dati:** Adat szegmens, ahol a játék szövegei és változói találhatók.
- **\_prog:** Kód szegmens, amely tartalmazza a játék logikáját és eljárásait.

### 2. Makrók:

- Több makró segíti a gyakori műveleteket, például a kurzor mozgatását (setCur), karakterek megjelenítését (stpChrT), és véletlenszám generálását (Random).

### 3. Eljárások:

- Például a képernyő törlése (cls), véletlenszám generálása (rand), vagy akadályok kirajzolása (wOst).

### **Fordítás és futtatás DOSBox segítségével**

1. Telepítsd a DOSBox alkalmazást, majd indítsd el.
2. Csatold a kódot tartalmazó mappát, például: mount c c:\users\dell\spacecar-game\spacecar
3. Váltás a csatolt meghajtóra: c:
4. Ha minden jól sikerült akkor, a dir beírása után a dosbox kiírja a mappa elemeit.
5. Ezután a következő képpen tudjuk fordítani: masm spacecar.asm
6. A fordítás következő lépése: link spacecar.obj
7. Ezután annyit kell tennünk, hogy beírjuk a spacecar.exe és egyből elindul a program.