

MAC216 – Técnicas de Programação I

Parte 2 – Relatório

Integrantes: Iggor Francis Numata Matheus – 10262572

Luis Hikaru Saito Silva – 10297780

Vinicius Moreno da Silva – 10297776

Nessa parte do projeto, as seguintes mudanças foram efetuadas:

1. Criação da arena: Com os arquivos arena.c e arena.h, foi implementada a arena hexagonal para a batalha, sendo inicializada com tipos diferentes de terreno, as bases e distribuindo os cristais por toda a grade. As funções `InserExercito()` e `RemoveExercito()`, se encarregam de iniciar e finalizar o jogo, enquanto a função `Atualiza()`, avança o tempo dentro do jogo e realiza as mudanças necessárias na arena e `Sistema()`, trata das chamadas de sistema requisitadas pelas máquinas virtuais.

2. Chamadas de sistema: Os robôs agora podem fazer chamadas de sistema para alterarem seu estado, iniciamos nossas chamdas de sistema com as operações que realizam movimento, ataque, recolhimento dos cristais e depósito dos mesmos.

3. Verificação de tipo para as Instruções em maq.c: O código em maq.c agora faz a verificação de tipo do OPERANDO antes de realizar as instruções, de forma a prevenir instruções incompatíveis com a pilha de serem realizadas.

4. Demais modificações: As máquinas virtuais agora gurdam novos atributos, que se relacionam com esta fase do projeto, guardam posição e número de cristais que carregam. instr.h adaptada às modificações propostas para esta fase, com a introdução das structs `Terreno`, `Celula` e a modificação de OPERANDO, além da introdução de novas instruções em `OpCode`.