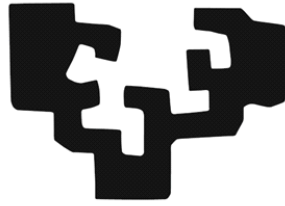


eman ta zabal zazu



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

Estructura de Computadoras

Rubén Castelar – Iker González

Memorias del Proyecto

Concepto: Videojuego Nintendo DS

- Primera idea y progreso alrededor de ella

(Hacer zoom en la imagen para poder verla bien)

Funcionamiento:

Dividamoslo en estados:

1. Pantalla de espera. En esta el usuario solamente tendrá que pulsar la tecla

A para pasar al siguiente estado:

2. Menu. El menu se divide en dos:

- Start: Para entrar en el juego.
- Definición: Para acceder a una breve descripción de como funciona el juego.

En el menu nos podremos desplazar con las flechas (Arriba y Abajo, respectivamente).

3. Partida. Una vez comenzado el juego, nos mantendremos en este estado hasta que bien:

- El usuario decida parar la partida (A través del teclado). Una vez pausada, la única opción del usuario será reanudar la partida, no puede abandonarla ni volver al menú. Select para pausar.
- El usuario sea eliminado. En este caso, podrá elegir si reanudar la partida (Volver al estado Partida) o volver al estado Menu.

Los movimientos de los que dispondrá el usuario serán:

- Salto (Tecla "A").
- Desplazamiento lateral (Flechas derecha e izquierda).

Pantalla táctil:

La pantalla táctil se utiliza únicamente después de haber sido eliminado, para volver al estado del menú.

Respecto al movimiento / teclado:

El movimiento es algo que no habíamos añadido en el autómata. Lo hemos organizado de la siguiente manera:

- La tecla A es empleada por encuesta, y sirve para saltar.
- Las flechas (izquierda y derecha) funcionan por encuesta.

- Las flechas (Arriba y Abajo) no se utilizan durante la partida, pero sirven para el funcionamiento del menú. Ambas funcionan por interrupción.

Temporizador:

Decidimos configurar el temporizador de tal manera que interrumpiese 60 veces por segundo, para poder realizar un efecto de movimiento fluido y poder controlar el movimiento de los sprites con facilidad.

Para el movimiento de nuestro personaje (Mario) hemos utilizado 4 “sprites” diferentes:

- Izquierda y derecha (a nivel del suelo).
- Izquierda y derecha saltando (cuando no esté a nivel del suelo).

Finalmente, hemos utilizado otro “sprite” para la bala.