



Projeto Aplicativo - Pacman Battle Royale -

Objetivos:

- Aplicação dos conhecimentos adquiridos na disciplina em um projeto prático usando o microprocessador MIPS no kit de desenvolvimento DE2-70

Requerimentos:

Implemente uma versão do clássico jogo Pacman:

Requerimentos de Hardware:

- 1) (1.0) Processador MIPS Pipeline
- 2) (1.0) Efeitos sonoros e música
- 3) (2.0) Uso da interface IrDA para receber comandos de controles remoto.

Requerimentos de Software:

- 4) (2.0) Jogo plenamente funcional: Menu, Apresentação, Movimentação, Pontuação, Power-ups
- 5) (2.0) Até 4 jogadores podem jogar simultaneamente utilizando controles remotos infravermelhos. Os fantasmas devem ser inteligentes para identificar os jogadores e persegui-los. Através de power-ups, deve ser possível comer adversários para ganhar mais pontos.

Documentação:

- 6) (2.0) Documente o projeto no formato de um Artigo Científico IEEE para o SBGames (modelo no site designado), com 6 a 8 páginas, contendo: Resumo, Introdução, Metodologia, Resultados obtidos (com vídeos no YouTube), Conclusão e Referências Bibliográficas.

Prepare um **CD** com todos os códigos e relatórios dos laboratórios, projeto e seus fontes para ser entregue juntamente com o artigo do projeto em versão **impressa** no momento da apresentação.

Referência: <https://youtu.be/CkWKQcdbng0?t=1s>

