

Reunião dia 22/05

Ideias:

Possível placar de vitórias

Questões:

- Como será a saída do programa?

- Entender como funciona os operadores lógicos em assembly.

- Como fazer um loop?

- O que são BITS significativos e como os registradores utilizam isso?

fatos:

- Usaremos Interrupção.

- Jogador poderá ver o chute do adversário.

- Vai ser usado em 64bits

Metas do dia 19/05 alizar a serem feitas para aqueles que não fizeram:

- Definir como os números serão comparados.

- Pesquisar como colorir o Terminal.

- Fazer um "hello world!" em Flat assembly.

- Pesquisar o que são interrupções.

- Fazer um código que pinte algo no terminal.

Metas 22/05:

Desenvolver algo voltado ao jogo.

- Fazer em assembly, a conversão de entrada do player.

- Como faço um IF em assembly.
- Fazer um looping do MENU.

Relatório de Reunião

Data: 22/05

Participantes: Caio Henrique, Vitor Morhy, Jhon, Bianco, Felipe, César, Júlia, Gabriel, Professor Igor

1. Abertura

A reunião foi iniciada pelo coordenador Jhon, que realizou uma revisão das metas estabelecidas na aula anterior. Constatou-se que a maioria dos integrantes não conseguiu cumprir as atividades propostas.

Diante dessa situação, deliberou-se pela necessidade de refazer as metas previamente definidas, a fim de assegurar que todos compreendam adequadamente as tarefas e possam avançar de maneira coesa nas próximas etapas do projeto.

2. Temas Deliberados

Conversão de Players: Foi discutida a importância das metas relacionadas à conversão de jogadores no sistema.

Estruturas de Controle em Assembly:

Implementação de estruturas condicionais (IF).

Desenvolvimento de estruturas de repetição (loops).

Operadores Lógicos:

Funcionamento e aplicação no contexto da linguagem Assembly.

Bits Significativos:

Conceituação e análise de como os registradores processam tais bits.

Interrupções:

Decidiu-se pela utilização de interrupções no desenvolvimento do sistema.

Arquitetura:

Optou-se por desenvolver o sistema na arquitetura 64 bits.

Funcionalidades Futuras:

Proposta, por Vitor Morhy, a implementação de um placar no programa.

Definiu-se que os jogadores terão a possibilidade de visualizar o chute do adversário.

Saída do Programa:

Debateu-se sobre a forma de apresentação da saída em Assembly.

Secretário: Caio Henrique