

ARQUITETURA DE COMPUTADORES

LETI

IST-TAGUSPARK

RELATÓRIO DO PROJETO

GRUPO 03

98949 – João Matos

98943 – João Amadeu

96757 – Maria Freitas

1. Manual de utilizador

- Teclas 0, 1, 2: movimentar a Pac-Man para cima-esquerda, cima, cima-direita, respetivamente;
- Teclas 4 e 6: movimentar a Pac-Man para a esquerda e direita, respetivamente;
- Teclas 8, 9, A: movimentar a Pac-Man para baixo-esquerda, baixo, baixo -direita, respetivamente;
- Tecla C: começar o jogo;
- Tecla E: terminar o jogo (deve manter visível a pontuação).

2. Comentários

O Pac-man não abre e fecha a boca quando se movimenta e não foi implementada a tecla D.

O contador foi desligado porque ao fim de algum tempo do jogo estar a funcionar o mesmo originava um erro.

O código referente às explosões também foi desativado porque faltavam algumas verificações. Era verificado se o Pac-man e algum fantasma estavam na mesma linha ou na mesma coluna, mas não simultaneamente.

Todas as outras funcionalidades que foram desenvolvidas funcionam bem e a solução alcançada é eficiente, dentro das falhas referentes ao enunciado.

Todos os aspetos que não ficaram funcionais seriam as melhorias necessárias para o programa apresentar um melhor desempenho.