



Projeto Aplicativo - Street Fighter II -

Objetivos:

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

Requerimentos:

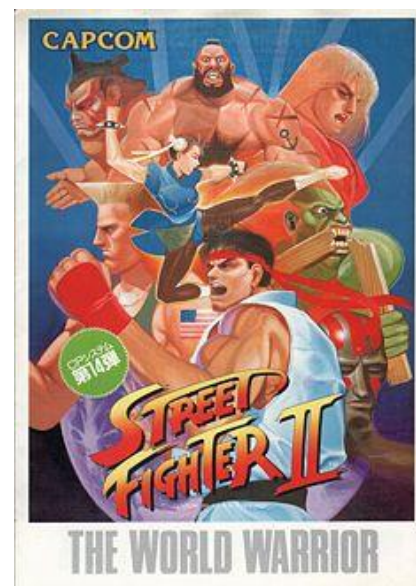
Implemente uma versão do clássico jogo Street Fighter II:

Requerimentos de Hardware:

- 1) (1.0) Uso do processador MIPS Pipeline
- 2) (1.0) Uso adequado do teclado, efeitos sonoros e música
- 3) (1.0) Uso do cartão SD para armazenamento dos dados

Requerimentos de Software:

- 4) (1.0) Jogo plenamente funcional: Menu, Apresentação, etc.
- 5) (1.0) Escolha entre 1 (modo Arcade) ou 2 (modo Vs) jogadores com lutas de 3 rounds por fase e níveis selecionáveis.
- 6) (2.0/12) Personagens selecionáveis (Ryu, E. Honda, Blanka, Guile, Ken, Chun-Li, Zangief, Dhalsim) e chefões (Balrog, Vega, Sagat, M. Bison). Cada personagem deve possuir seu próprio cenário.
- 7) (1.0) Golpes especiais para cada personagem.



Documentação:

- 8) (2.0) Descreva o projeto no formato de um Artigo Científico IEEE para o SBGames (template no Moodle), com 4 páginas, contendo: Título; Autores, Filiação Acadêmica e Contato; Resumo; Palavras-chave; Introdução; Fundamentação Teórica e Técnica (Trabalhos Correlatos); Metodologia; Resultados Obtidos; Conclusões e Trabalhos futuros; Referências Bibliográficas.

Lembre-se que um artigo científico deve se basear em uma proposta inovadora.

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.

