

Conteúdo

I. Introdução	2
Demanda do Trabalho	2
II. Explicação do Código	2
III. Conclusão	2

I. Introdução

Este relatório descreve o desenvolvimento de uma implementação do jogo Mancala em Assembly RISC-V, executada no simulador RARS, como parte das atividades da disciplina de Organização de Computadores. A proposta do trabalho foi de simular o jogo de tabuleiro Mancala em formato de terminal.

Demanda do Trabalho

O enunciado disponibilizado exige uma versão do Mancala com doze casas e dois poços, quatro sementes por casa no estado inicial, suporte a turnos extras, captura de sementes e detecção do fim de jogo. Dentro do código, procurei modularizar e abstrair o máximo da lógica, dado o uso de funções de Macro e a criação de funções que vaziam processos simples, como printar, printar em loop, ler inteiro, etc.

II. Explicação do Código

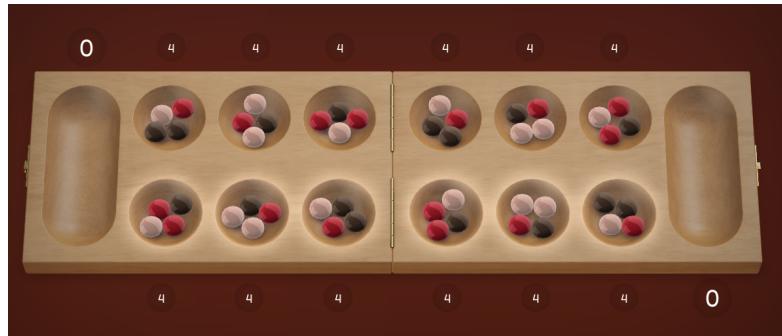


Figura 1: Representação do tabuleiro do Mancala (CrazyGames)

III. Conclusão