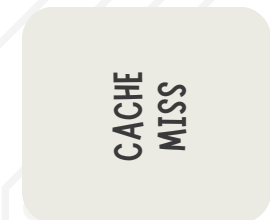
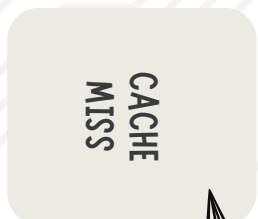
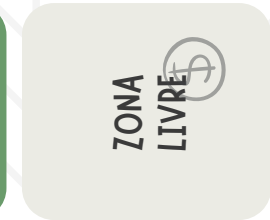
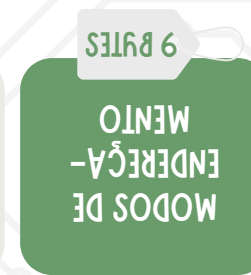
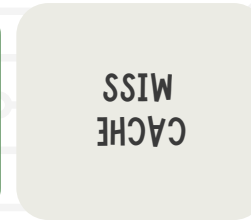
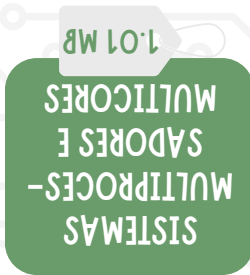
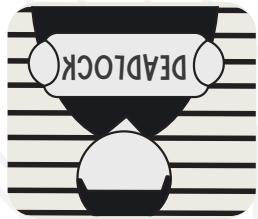


COMPUTAR

O JOGO DA ORGANIZAÇÃO
DE COMPUTADORES



CPU
Nível Fácil

A unidade de controle da CPU é responsável por buscar, codificar e executar as instruções.

Resposta: falso.
deveria ser decodificar e não codificar

CPU
Nível Médio

Qual parte da CPU realiza operações matemáticas e lógicas?

- A) Unidade de Controle
- B) Unidade Lógica e Aritmética (ULA)
- C) Registrador
- D) Cache

CPU
Nível Médio

O pipeline melhora o desempenho geral do processador ao reduzir o tempo total de execução de instruções.

Resposta: Verdadeiro.

CPU
Nível Difícil

Qual etapa do ciclo de instrução é responsável por obter os dados necessários para executar a operação?

- A) Decodificação
- B) Busca
- C) Execução
- D) Armazenamento

MEMÓRIA
Nível Fácil

A memória RAM é volátil, o que significa que seus dados são perdidos quando o computador é desligado.

Resposta: Verdadeiro.

MEMÓRIA
Nível Médio

Qual técnica permite ao sistema operacional usar o disco rígido como uma extensão da memória principal?

- A) Memória Virtual
- B) Memória Cache
- C) Paginação
- D) Memória Volátil

MEMÓRIA
Nível Médio

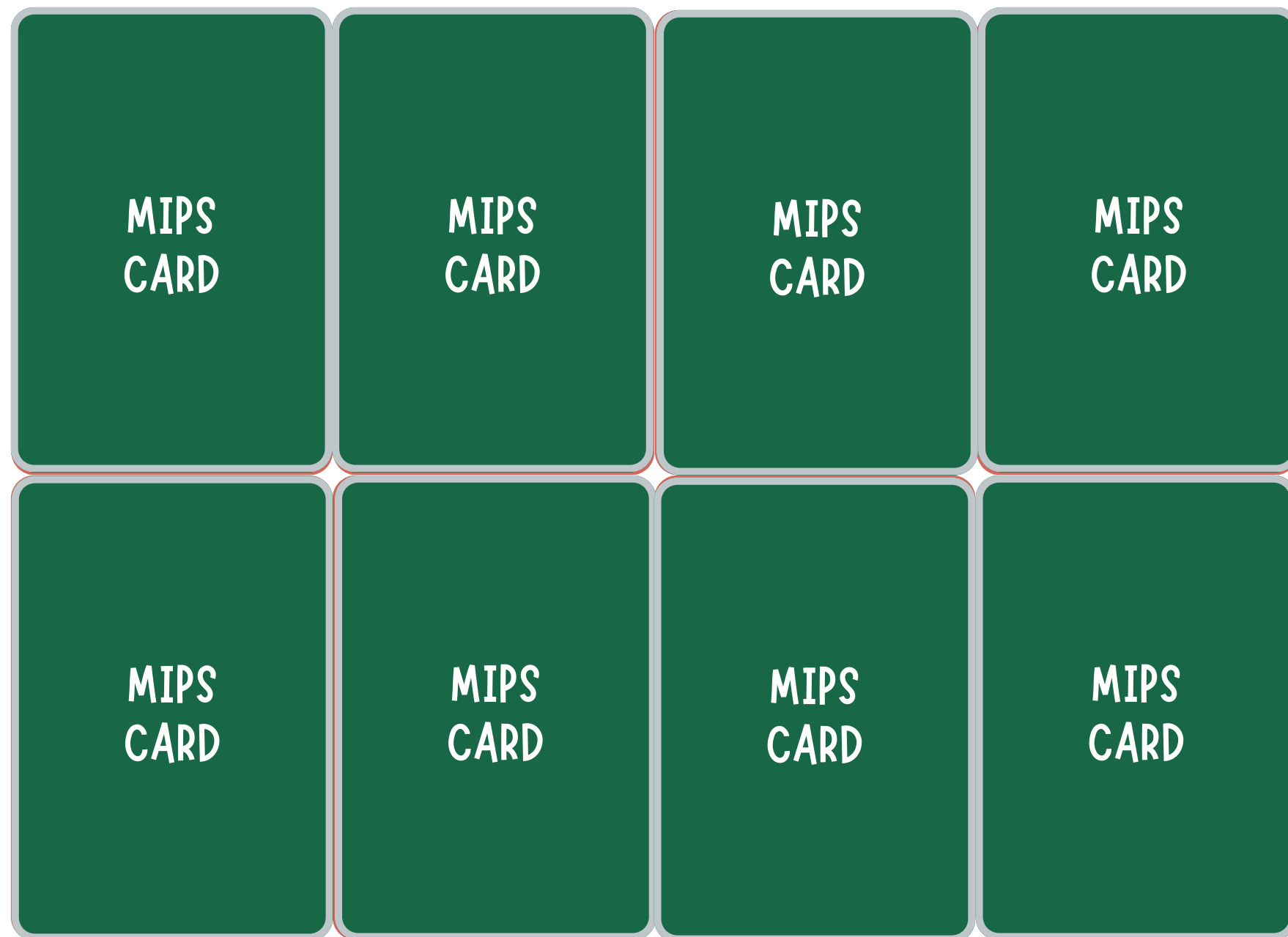
A memória cache é sempre mais rápida que a memória RAM, mas tem menor capacidade.

Resposta: Verdadeiro.

MEMÓRIA
Nível Difícil

No contexto de hierarquia de memória, qual nível é o mais próximo da CPU?

- A) Memória Virtual
- B) Cache L1
- C) Cache L2
- D) RAM



PARTE DA TRÁS

Dispositivos de Entrada e Saída
Nível Fácil

O teclado é considerado um dispositivo de saída.

Resposta: falso.
dispositivo de entrada

Dispositivos de Entrada e Saída
Nível Médio

Qual dos dispositivos abaixo converte sinais elétricos em informações visuais?

- A) Scanner
- B) Impressora
- C) Monitor
- D) Alto-falante

Dispositivos de Entrada e Saída
Nível Médio

O DMA (Acesso Direto à Memória) permite que dispositivos de E/S transfiram dados diretamente para a memória principal, sem passar pela CPU.

Resposta: Verdadeiro.

Dispositivos de Entrada e Saída
Nível Difícil

Qual barramento é usado especificamente para conectar dispositivos de E/S ao processador?

- A) Barramento de Dados
- B) Barramento de Controle
- C) Barramento de E/S
- D) Barramento de Endereços

REPRESENTAÇÃO DE DADOS
Nível Fácil

O sistema binário utiliza apenas os dígitos 0 e 1 para representar números.
Resposta: Verdadeiro.

REPRESENTAÇÃO DE DADOS
Nível Médio

Qual é o valor decimal do número binário 11101?

- A) 29
- B) 27
- C) 25
- D) 23

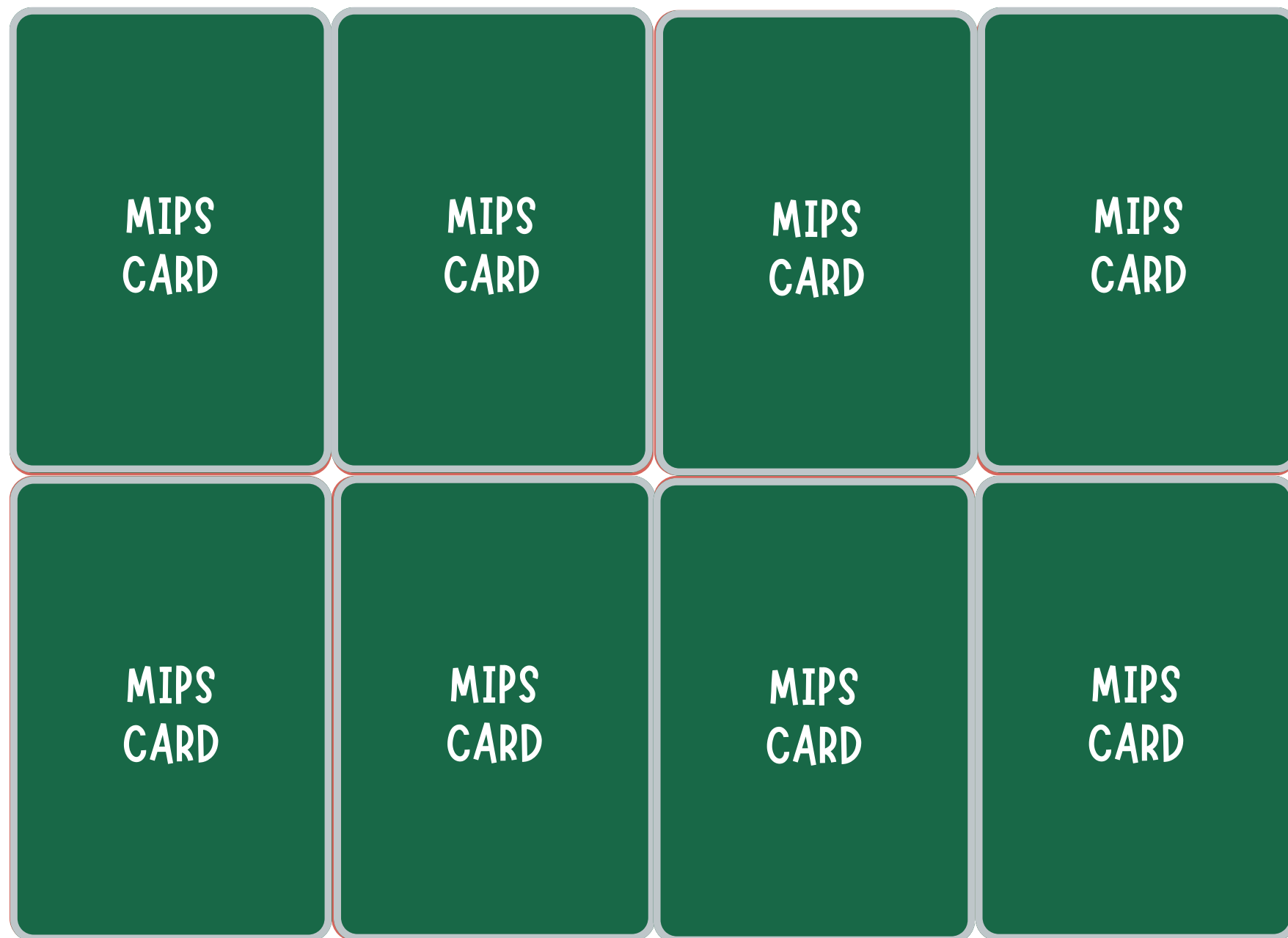
REPRESENTAÇÃO DE DADOS
Nível Médio

O complemento de dois é um método utilizado para representar números negativos em binário.
Resposta: Verdadeiro.

REPRESENTAÇÃO DE DADOS
Nível Difícil

Qual é o padrão utilizado para representar números de ponto flutuante?

- A) ASCII
- B) IEEE 754
- C) Unicode
- D) ISO 9001



PARTE DA TRÁS

MODOS DE ENDEREÇAMENTO
Nível Fácil

No modo de endereçamento imediato, o valor do operando está especificado diretamente na instrução.

Resposta: Verdadeiro.

MODOS DE ENDEREÇAMENTO
Nível Médio

Qual dos modos de endereçamento utiliza um registrador para armazenar o endereço do operando?

- A) Direto
- B) Indireto
- C) Baseado em Registrador
- D) Relativo

MODOS DE ENDEREÇAMENTO
Nível Médio

No modo de endereçamento indireto, o operando é acessado através de um endereço armazenado em outro endereço.

Resposta: Verdadeiro.

MODOS DE ENDEREÇAMENTO
Nível Difícil

No modo de endereçamento relativo, como é calculado o endereço efetivo do operando?

- A) Um deslocamento somado a um registrador base.
- B) Um deslocamento fixo na memória.
- C) O endereço direto do operando.
- D) Um valor imediato armazenado na instrução.

CONJUNTO DE INSTRUÇÕES
Nível Fácil

Conjuntos de instruções RISC possuem instruções simples e rápidas, ao contrário das CISC.

Resposta: Verdadeiro.

CONJUNTO DE INSTRUÇÕES
Nível Médio

Qual instrução pertence ao grupo das aritméticas?

- A) JMP
- B) ADD
- C) NOP
- D) CALL

CONJUNTO DE INSTRUÇÕES
Nível Médio

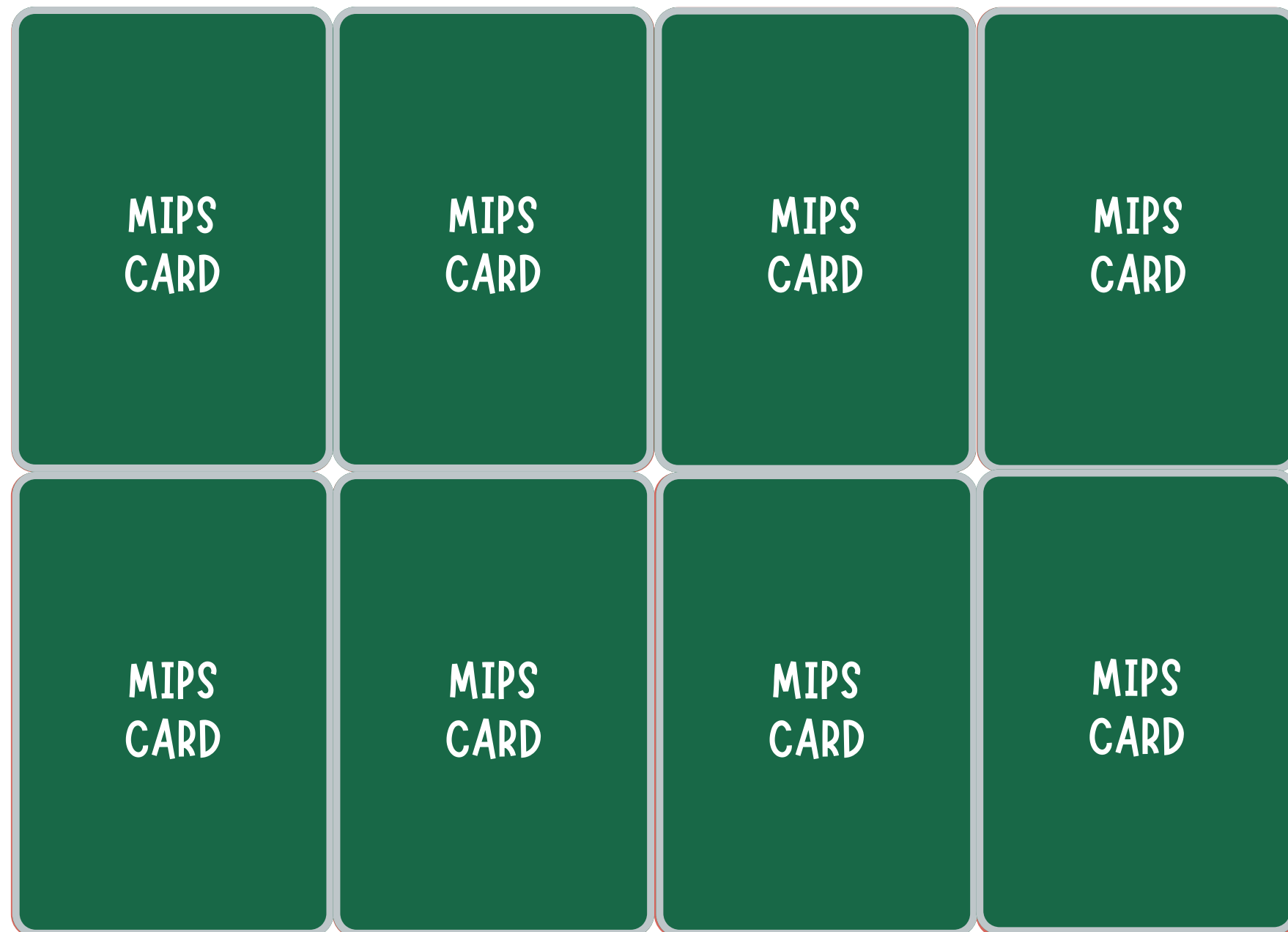
A ISA define como o hardware de um processador interpreta e executa as instruções.

Resposta: Verdadeiro.

CONJUNTO DE INSTRUÇÕES
Nível Difícil

Uma das características das arquiteturas CISC é:

- A) Conjunto limitado de instruções.
- B) Instruções complexas que realizam várias operações.
- C) Simplicidade de decodificação.
- D) Uso exclusivo de pipeline.



PARTE DA TRÁS

BARRAMENTO
Nível Fácil

O barramento de dados é responsável por transportar informações entre os diversos componentes de um computador.

Resposta: Verdadeiro.

BARRAMENTO
Nível Médio

Qual é o principal objetivo do barramento de controle?

- A) Armazenar dados temporariamente
- B) Coordenar a execução das instruções
- C) Conectar dispositivos externos
- D) Sincronizar sinais entre componentes

BARRAMENTO
Nível Médio

Barramentos síncronos operam com base em um relógio comum para todos os dispositivos conectados.

Resposta: Verdadeiro.

BARRAMENTO
Nível Difícil

Entre as características dos barramentos PCIe, qual é a principal diferença em relação aos barramentos paralelos?

- A) Comunicação assíncrona
- B) Alta largura de banda e comunicação serial
- C) Uso de memória compartilhada
- D) Suporte exclusivo para dispositivos de armazenamento

SISTEMAS MULTIPROCESSADORES E MULTICORES
Nível Fácil

Processadores multicore possuem mais de um núcleo em um único chip, permitindo maior eficiência em tarefas paralelas.

Resposta: Verdadeiro.

SISTEMAS MULTIPROCESSADORES E MULTICORES
Nível Médio

Qual é uma vantagem do uso de sistemas multiprocessadores?

- A) Aumento da capacidade de processamento paralelo
- B) Menor consumo de energia
- C) Eliminação da necessidade de memória cache
- D) Redução de hardware físico

SISTEMAS MULTIPROCESSADORES E MULTICORES
Nível Médio

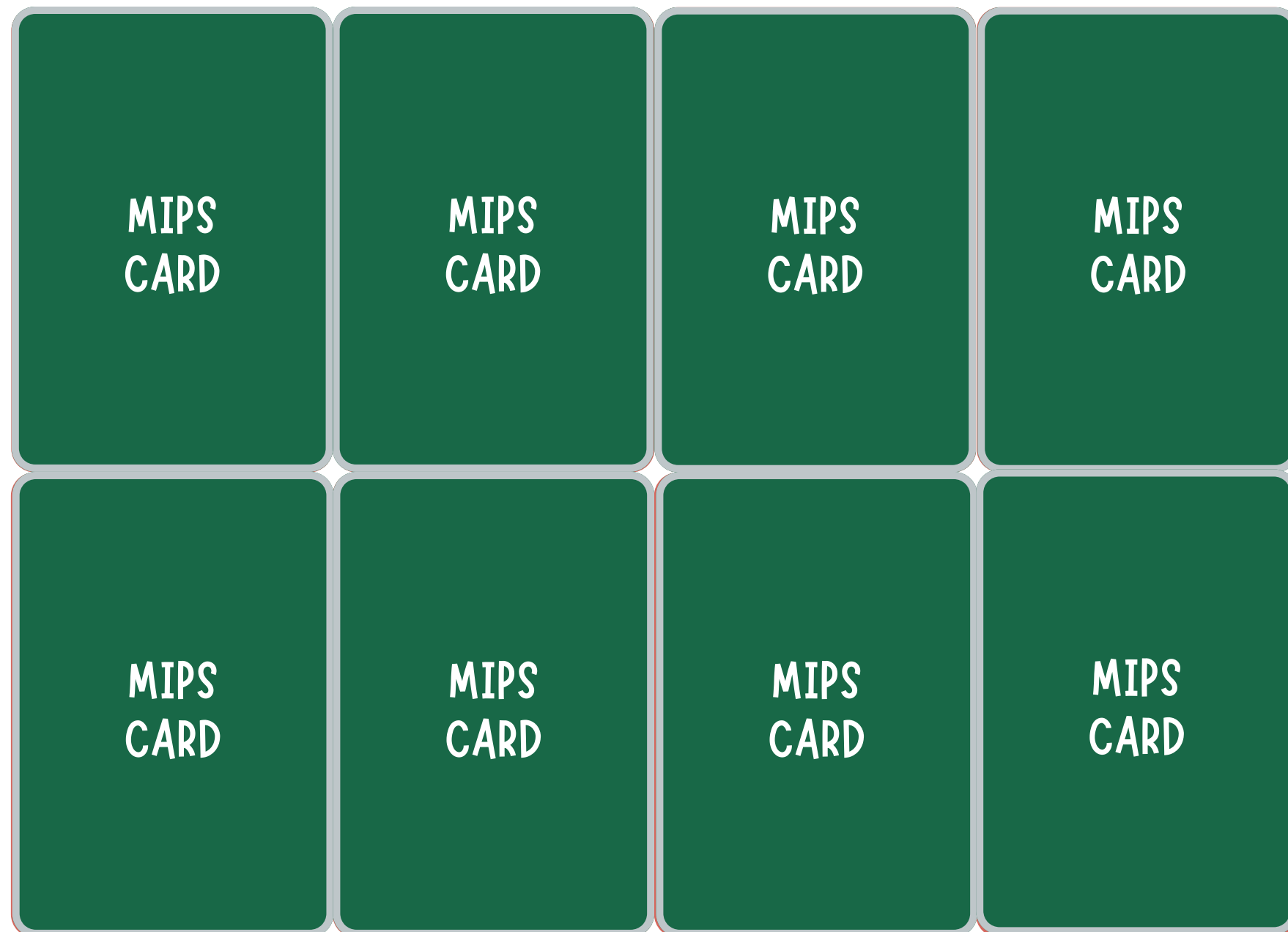
A coerência de cache é um desafio em sistemas multiprocessadores.

Resposta: Verdadeiro.

SISTEMAS MULTIPROCESSADORES E MULTICORES
Nível Difícil

Qual técnica é usada para melhorar a eficiência da comunicação entre processadores em um sistema multiprocessador?

- A) Paginação
- B) Barramento síncrono
- C) Memória compartilhada
- D) Pré-fetching



PARTE DA TRÁS

INTERCONEXÃO ENTRE COMPONENTES
Nível Fácil

O barramento é responsável por conectar os componentes do computador, como processador, memória e dispositivos de E/S.
Resposta: Verdadeiro.

INTERCONEXÃO ENTRE COMPONENTES
Nível Médio

Qual topologia de interconexão conecta todos os dispositivos a um único canal comum?
A) Anel
B) Estrela
C) Malha
D) Barramento

INTERCONEXÃO ENTRE COMPONENTES
Nível Médio

Redes de interconexão são utilizadas principalmente em sistemas distribuídos.
Resposta: Verdadeiro.

INTERCONEXÃO ENTRE COMPONENTES
Nível Difícil

Qual é uma característica da topologia de malha em sistemas interconectados?
A) Todos os dispositivos compartilham um único ponto de falha
B) Cada dispositivo está conectado diretamente a todos os outros
C) Os dispositivos estão conectados em sequência linear
D) Cada dispositivo está conectado apenas ao anterior e ao próximo

SISTEMAS MULTIPROCESSADORES E MULTICORES
Nível Fácil

Processadores multicore possuem um núcleo em um único chip, permitindo maior eficiência em tarefas paralelas.
Resposta: falso.
possuem mais núcleos

SISTEMAS MULTIPROCESSADORES E MULTICORES
Nível Médio

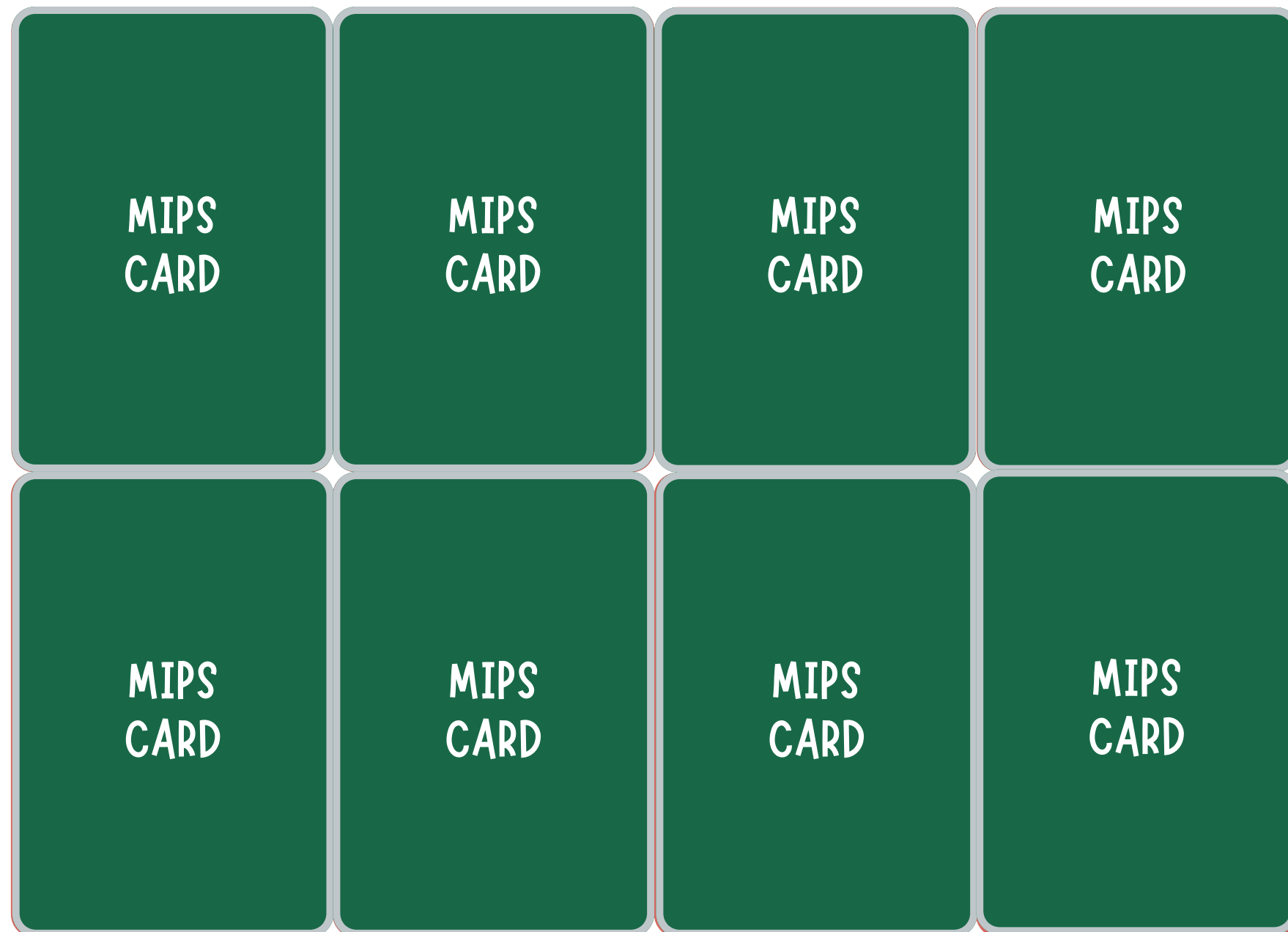
Qual é uma vantagem do uso de sistemas multiprocessadores?
A) Aumento da capacidade de processamento paralelo
B) Menor consumo de energia
C) Eliminação da necessidade de memória cache
D) Redução de hardware físico

SISTEMAS MULTIPROCESSADORES E MULTICORES
Nível Médio

A coerência de cache não é um desafio em sistemas multiprocessadores.
Resposta: falso.
é um desafio sim

SISTEMAS MULTIPROCESSADORES E MULTICORES
Nível Difícil

Qual técnica é usada para melhorar a eficiência da comunicação entre processadores em um sistema multiprocessador?
A) Paginação
B) Barramento síncrono
C) Memória compartilhada
D) Pré-fetching



PARTE DA TRÁS

CACHE
Nível Fácil

A memória cache ajuda a reduzir o tempo de acesso à memória principal.

Resposta: Verdadeiro.

CACHE
Nível Médio

O que significa "localidade temporal" em relação à memória cache?

- A) Acesso frequente aos mesmos dados
- B) Uso de dados que estão próximos uns dos outros na memória
- C) Uso de memória virtual
- D) Acesso assíncrono a dados

CACHE
Nível Médio

A memória cache L1 é mais rápida, mas possui maior capacidade do que L2.

Resposta: falso. possuem menor capacidade q L2

CACHE
Nível Difícil

Em um sistema com mapeamento direto, qual é o principal problema potencial?

- A) Complexidade de gerenciamento
- B) Conflito de cache
- C) Baixa largura de banda
- D) Alta latência de acesso

ARMAZENAMENTO SSD
Nível Fácil

SSDs são mais rápidos e consomem menos energia do que discos rígidos tradicionais.

Resposta: Verdadeiro.

ARMAZENAMENTO SSD
Nível Médio

O que significa SSD?

- A) Secure Storage Device
- B) Solid State Drive
- C) Systematic Storage Disk
- D) Sequential System Device

ARMAZENAMENTO SSD
Nível Médio

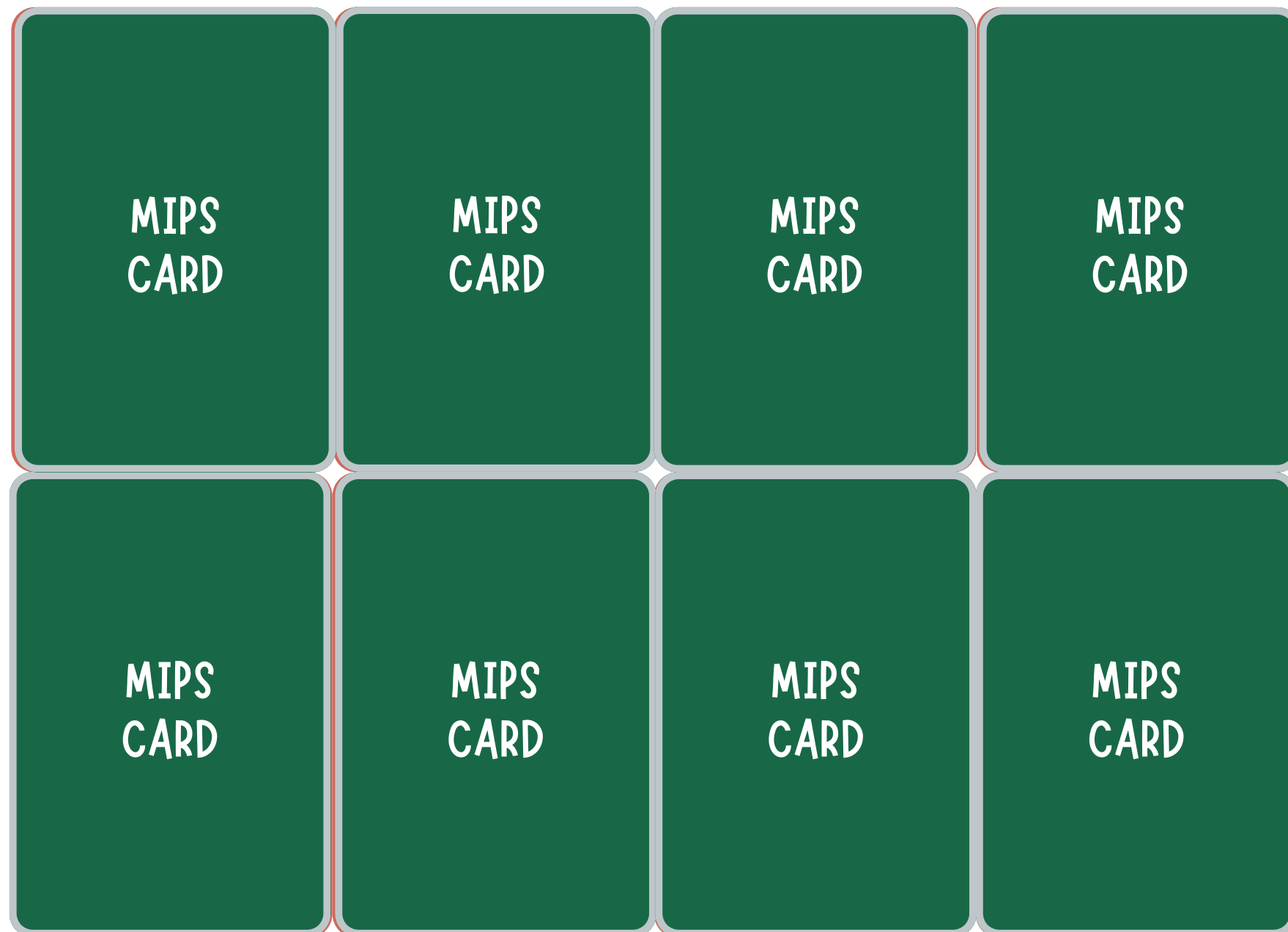
SSDs usam discos magnéticos para armazenar dados.

Resposta: falso. usam memória flash

ARMAZENAMENTO SSD
Nível Difícil

Qual é uma limitação comum dos SSDs em comparação aos HDDs?

- A) Menor velocidade de leitura/escrita
- B) Menor capacidade de armazenamento por preço
- C) Maior consumo de energia
- D) Maior peso físico



PARTE DA TRÁS

**TOLERÂNCIA A FALHAS E
CONFIABILIDADE**
Nível Fácil

O barramento é responsável por conectar os componentes do computador, como processador, memória e dispositivos de E/S.
Resposta: Verdadeiro.

**INTERCONEXÃO ENTRE
COMPONENTES**
Nível Médio

Qual topologia de interconexão conecta todos os dispositivos a um único canal comum?
A) Anel
B) Estrela
C) Malha
D) Barramento

**INTERCONEXÃO ENTRE
COMPONENTES**
Nível Médio

Redes de interconexão são utilizadas principalmente em sistemas distribuídos.
Resposta: Verdadeiro.

**INTERCONEXÃO ENTRE
COMPONENTES**
Nível Difícil

Qual é uma característica da topologia de malha em sistemas interconectados?
A) Todos os dispositivos compartilham um único ponto de falha
B) Cada dispositivo está conectado diretamente a todos os outros
C) Os dispositivos estão conectados em sequência linear
D) Cada dispositivo está conectado apenas ao anterior e ao próximo

**SISTEMAS
MULTIPROCESSADORES E
MULTICORES**
Nível Fácil

Processadores multicore possuem mais de um núcleo em um único chip, permitindo maior eficiência em tarefas paralelas.
Resposta: Verdadeiro.

**SISTEMAS
MULTIPROCESSADORES E
MULTICORES**
Nível Médio

Qual é uma vantagem do uso de sistemas multiprocessadores?
A) Aumento da capacidade de processamento paralelo
B) Menor consumo de energia
C) Eliminação da necessidade de memória cache
D) Redução de hardware físico

**SISTEMAS
MULTIPROCESSADORES E
MULTICORES**
Nível Médio

A coerência de cache não é um desafio em sistemas multiprocessadores.
**Resposta: falso.
é desafio sim**

**SISTEMAS
MULTIPROCESSADORES E
MULTICORES**
Nível Difícil

Qual técnica é usada para melhorar a eficiência da comunicação entre processadores em um sistema multiprocessador?
A) Paginação
B) Barramento síncrono
C) Memória compartilhada
D) Pré-fetching



PARTE DA TRÁS

**MIPS
CARD**

**MIPS
CARD**

**MIPS
CARD**

**MIPS
CARD**

**TOLERÂNCIA A FALHAS E
CONFIABILIDADE**

Nível Fácil

RAID é uma técnica utilizada para aumentar a tolerância a falhas em sistemas de armazenamento.

Resposta: Verdadeiro.

**TOLERÂNCIA A FALHAS E
CONFIABILIDADE**

Nível Médio

Qual técnica permite a detecção de erros em transmissões de dados?

- A) RAID
- B) Códigos de Hamming
- C) Backup Incremental
- D) Segmentação

**TOLERÂNCIA A FALHAS E
CONFIABILIDADE**

Nível Médio

Um sistema redundante tem sempre menor desempenho em comparação a um não redundante.

Resposta: Falso.

**TOLERÂNCIA A FALHAS E
CONFIABILIDADE**

Nível Difícil

No RAID 5, qual é a principal vantagem em comparação ao RAID 1?

- A) Melhor desempenho de escrita
- B) Uso mais eficiente do espaço de armazenamento
- C) Maior capacidade de tolerância a falhas
- D) Recuperação de dados mais rápida

PLACA-MÃE
Nível Fácil

A placa-mãe é o componente principal que conecta e permite a comunicação entre todos os outros componentes de software em um computador.

Resposta: falso.
deveria ser hardware

PLACA-MÃE
Nível Médio

Qual das opções abaixo não é um componente integrado em uma placa-mãe moderna?

- A) Slots para memória RAM
- B) Unidade de processamento gráfico (GPU) dedicada
- C) Chipset
- D) Conectores de E/S

PLACA-MÃE
Nível Médio

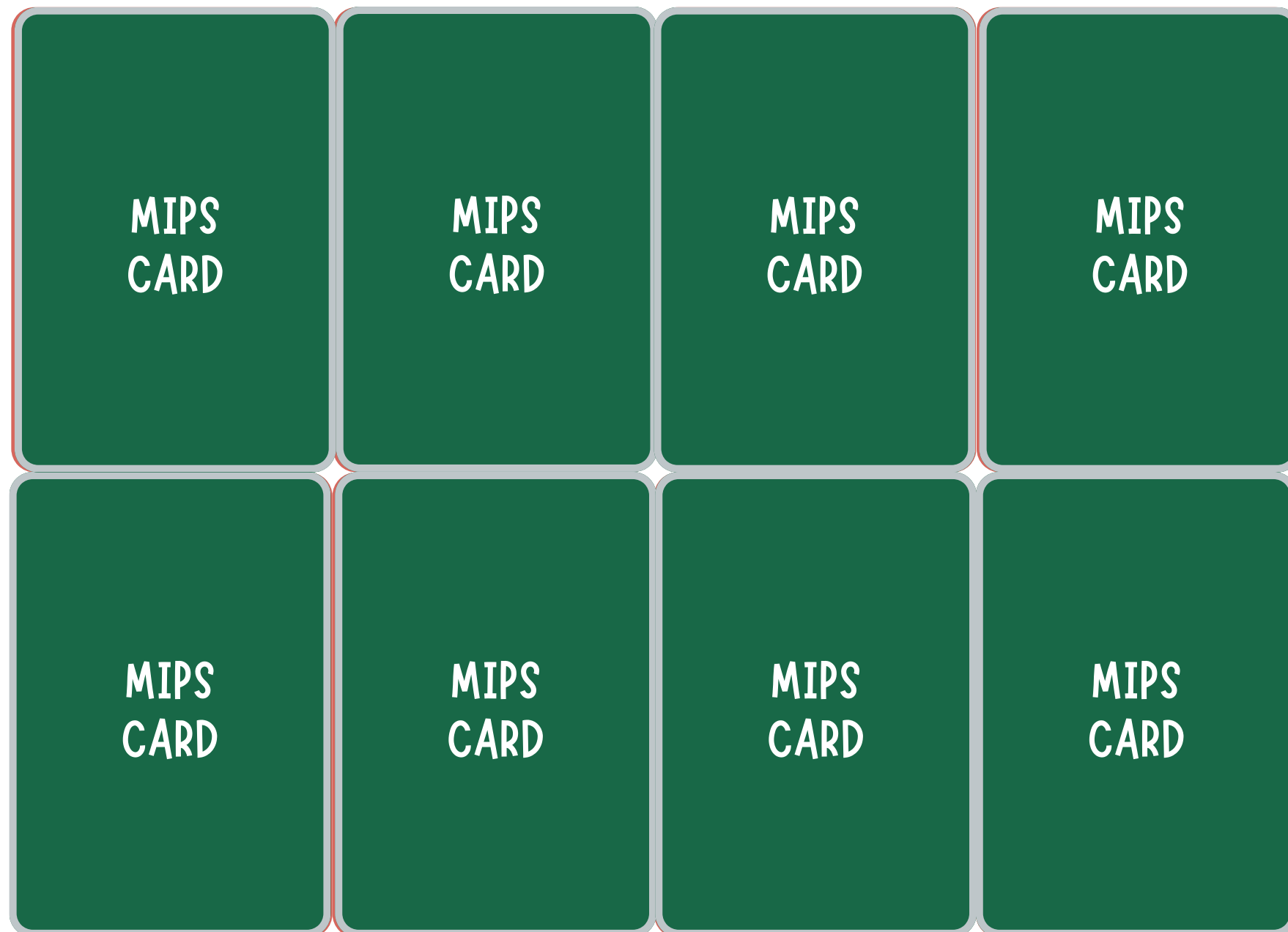
Os chipsets das placas-mãe determinam quais processadores e tecnologias são compatíveis com o sistema.

Resposta: Verdadeiro.

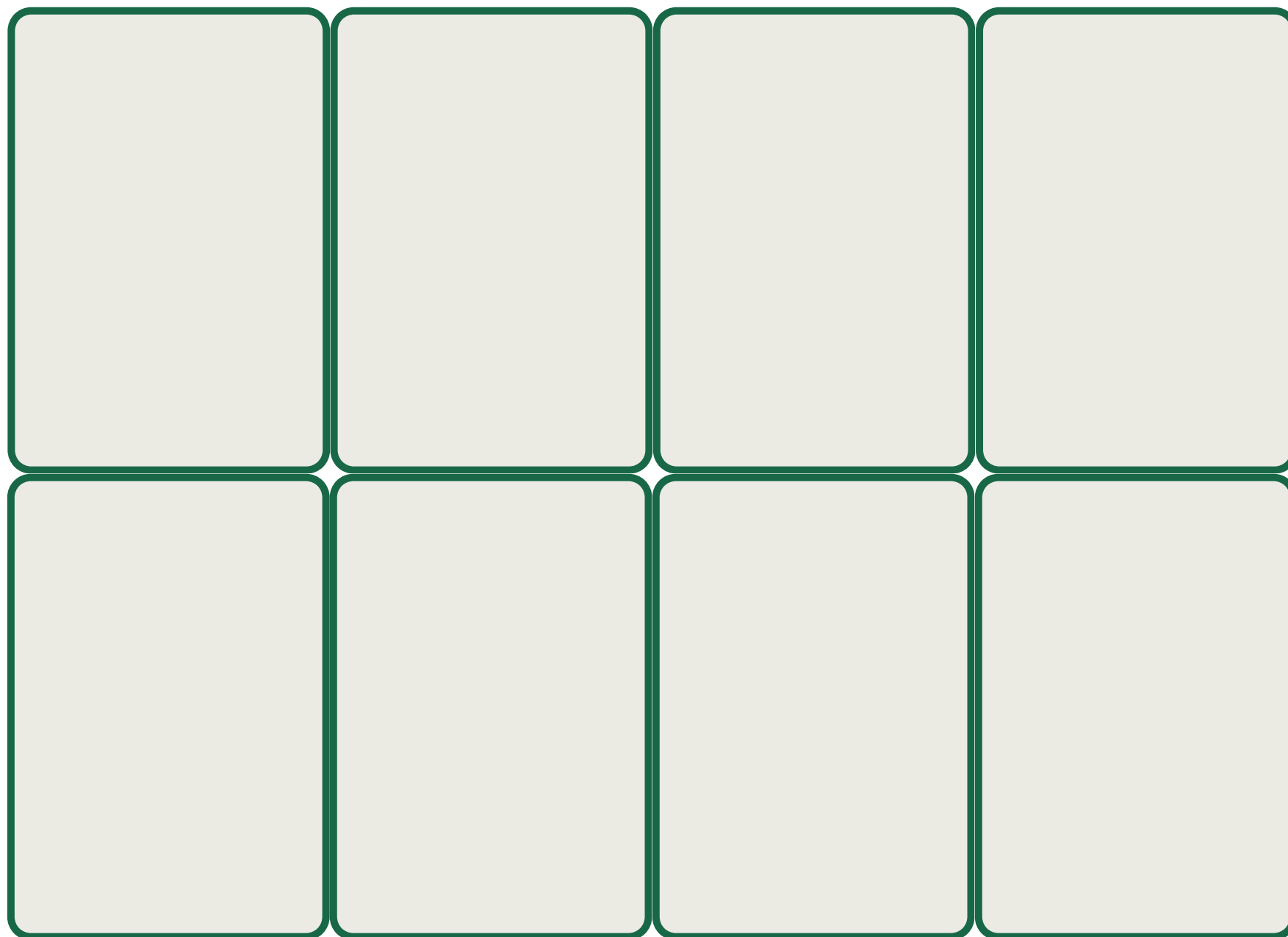
PLACA-MÃE
Nível Difícil

Em placas-mãe modernas, qual tecnologia é responsável por gerenciar a comunicação entre o processador e os dispositivos conectados?

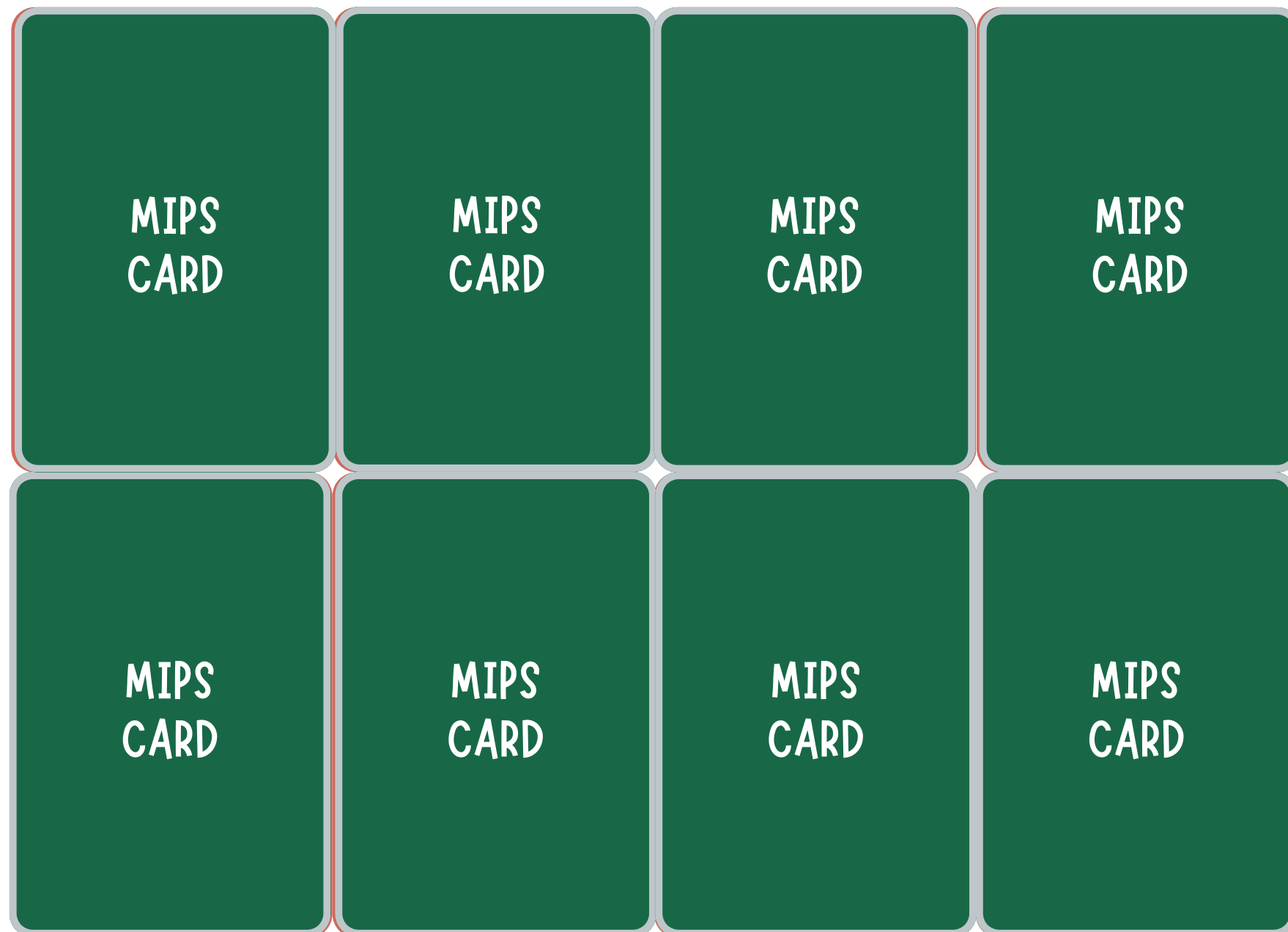
- A) BIOS
- B) PCI Express
- C) Chipset
- D) SATA



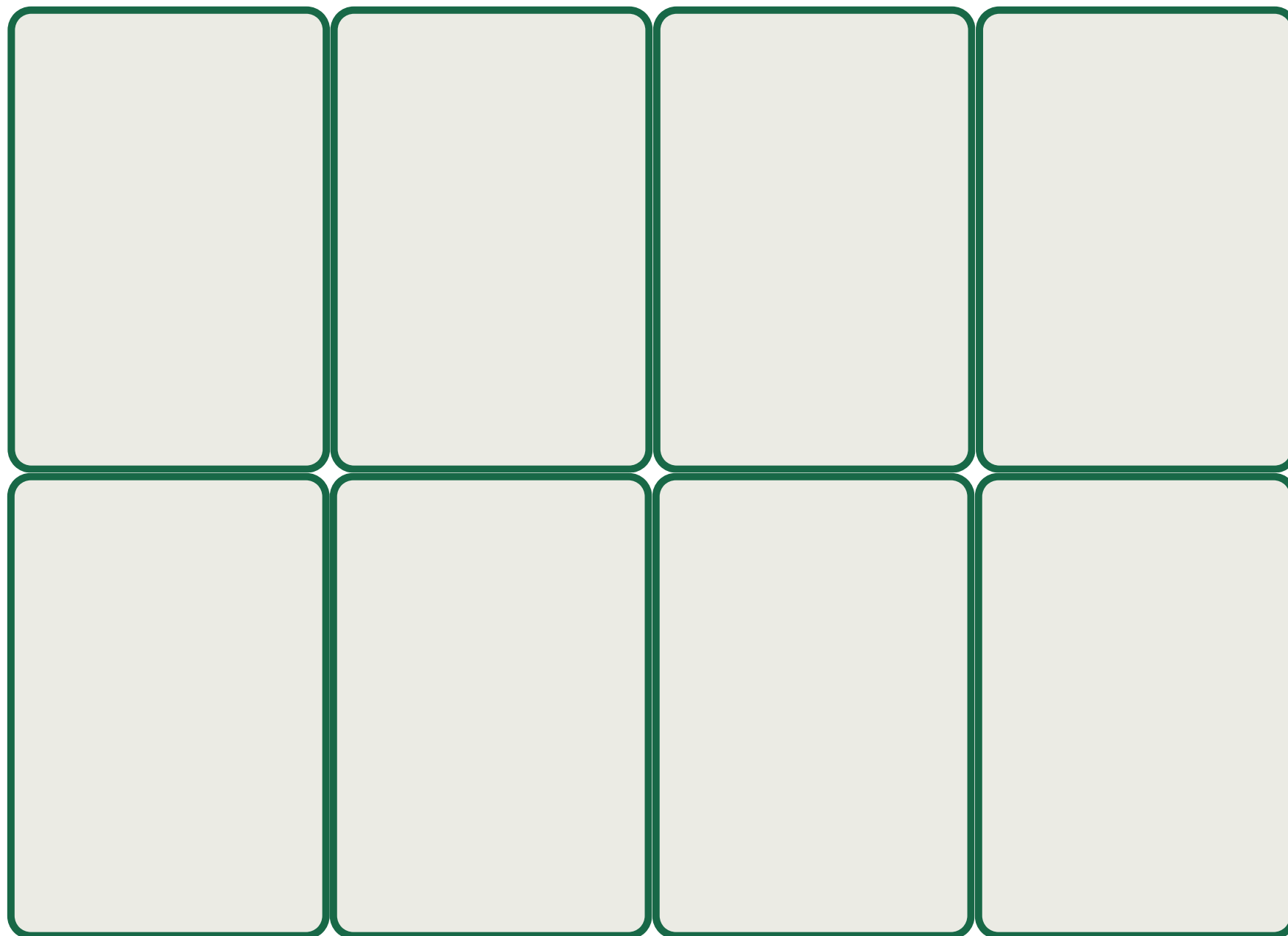
PARTE DA TRÁS



PARTE DA FRENTE



PARTE DA TRÁS



PARTE DA FRENTE

Erro de Pipeline:

Sua CPU encontrou um erro no pipeline!
Perca 1KB de MIPSCoins.

Conflito de Cache:

Dados importantes foram substituídos na memória cache.
Volte 2 casas.

Deadlock Detectado:

Seu sistema travou!
Perca uma rodada.

Perda de Dados:

Seu SSD sofreu um erro. Pague 1KB de MIPSCoins para restaurar os dados

Memória Insuficiente:

A memória RAM está cheia!
Pague 1KB de MIPSCoins para aumentar sua capacidade.

Erro de Entrada/Saída:

Um dispositivo de E/S falhou.
Volte 1 casa e pague 2 KB de MIPSCoins.

Falha de RAID:

"Seu sistema RAID perdeu a redundância.
Pague 3KB de MIPSCoins para corrigir."

Barramento Saturado:

"Muitos dados estão tentando passar Fique 1 rodada sem jogar."

CACHE MISS

CACHE MISS

CACHE MISS

CACHE MISS

CACHE MISS

CACHE MISS

CACHE MISS

CACHE MISS

**Processador
Sobrecarregado:**

A CPU está
superaquecendo.
Pague 2KB de
MIPSCoins para
instalar um novo
cooler.

Erro de Disco:

Seu SSD atingiu o
limite de ciclos de
gravação. Perca
4KB de MIPSCoins.

**Corrupção de
Dados:**

Arquivos críticos
foram corrompidos.
Volte 3 casas.

**Interrupção de
Energia:**

Uma queda de
energia desligou
seu sistema! Pague
5KB de MIPSCoins
para reativá-lo.

Memória Otimizada:

A memória cache
está funcionando
perfeitamente.
Ganhe 2KB de
MIPSCoins.

**Melhoria de
Processador:**

Seu processador
foi atualizado.
Ganhe 4Kb de
MIPSCoins.

Dados Recuperados:

Você recuperou
arquivos
importantes!
Avance 2 casas

**Barramento
Eficiente:**

Seu barramento
está funcionando
sem gargalos.
Avance 1 casa e
ganhe 500 bytes

CACHE MISS

CACHE MISS

CACHE MISS

CACHE MISS

CACHE HIT

CACHE HIT

CACHE HIT

CACHE HIT

Cache Acelerado:

Sua memória cache
está em pleno
desempenho. Ganhe
2 KB

**Melhoria de
Armazenamento:**

Seu SSD foi
otimizado. Ganhe 3
KB.

Sistema Estável:

Nenhum erro
encontrado. Avance
3 casas.

**Alinhamento
Perfeito:**

O pipeline foi
executado sem
interrupções!
Ganhe 2 KB

**Redundância
Ativada:**

Seu RAID evitou
perda de dados.
Avance 1 casa.

**Componentes
Compatíveis:**

Você instalou
componentes
novos. Ganhe 2 KB

Upgrade Sucesso:

Seu sistema foi
atualizado com
sucesso! Ganhe 5
KB

**Interconexão
Estável:**

Os componentes
estão
perfeitamente
conectados.
Avance 2 casas

Delete/Remove the red cards to uncover a challenge.

CACHE HIT

CACHE HIT

CACHE HIT

CACHE HIT

CACHE HIT

CACHE HIT

CACHE HIT

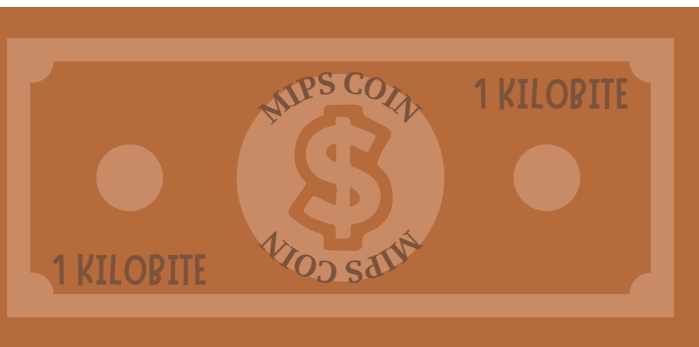
CACHE HIT

Delete/Remove the red cards to uncover a challenge.

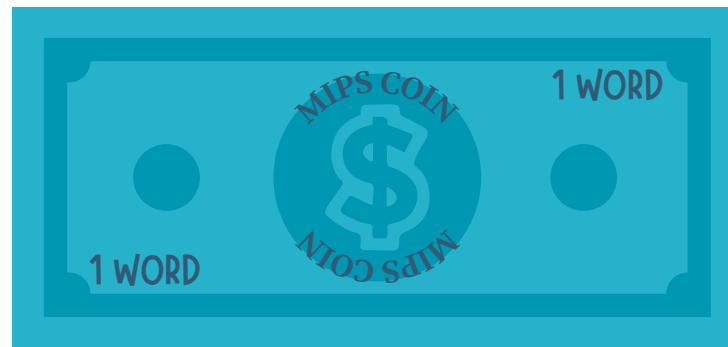
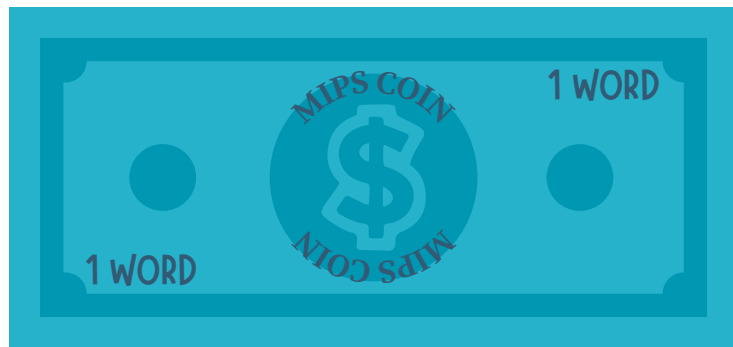
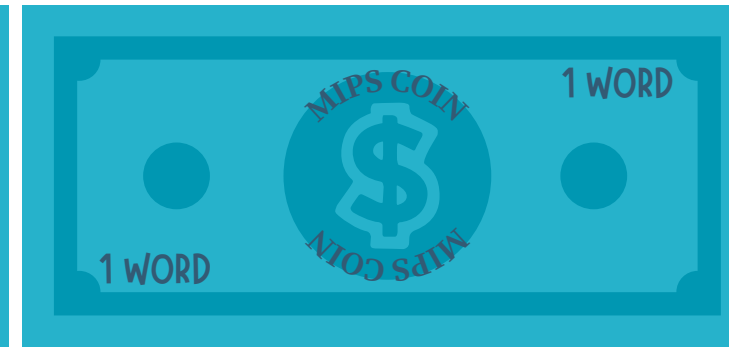
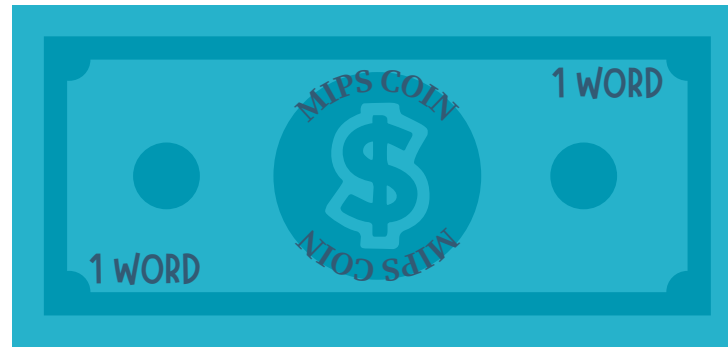
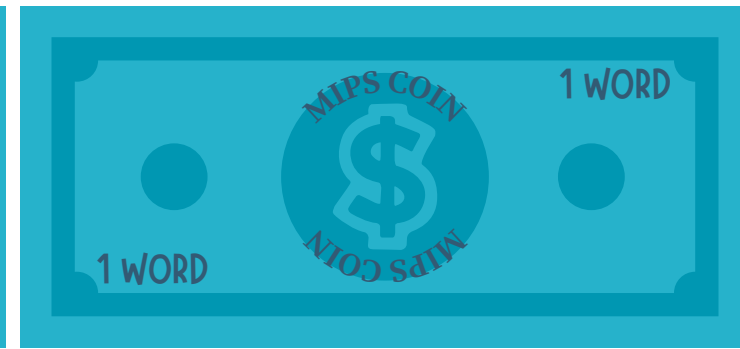
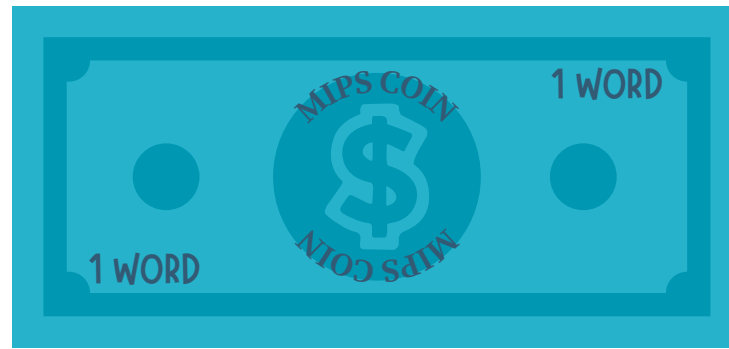


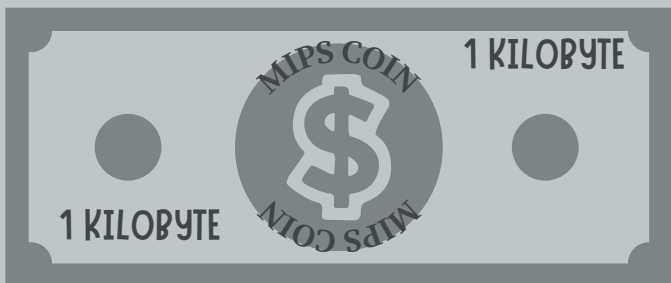
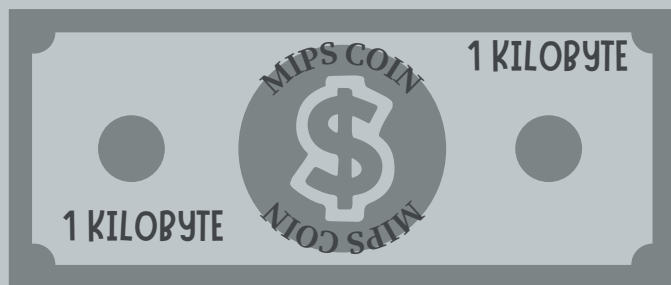
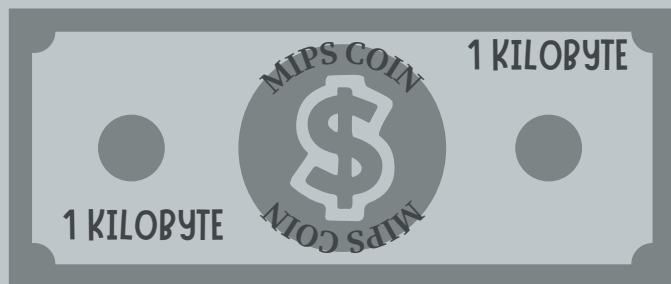
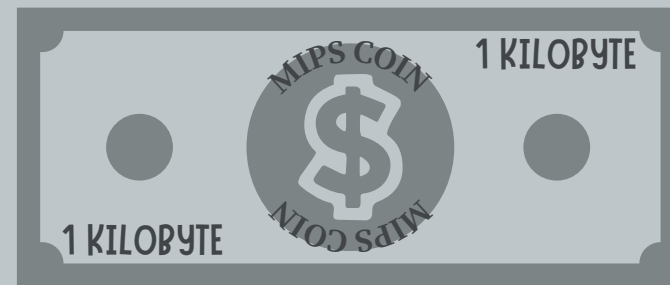


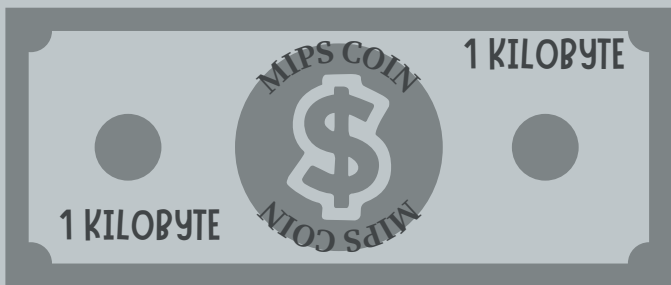
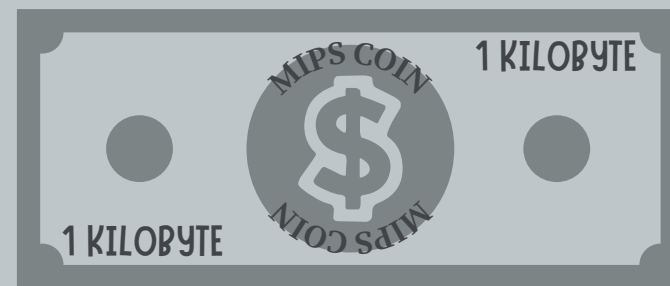
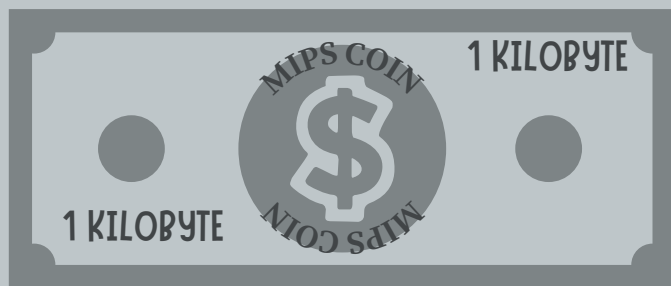
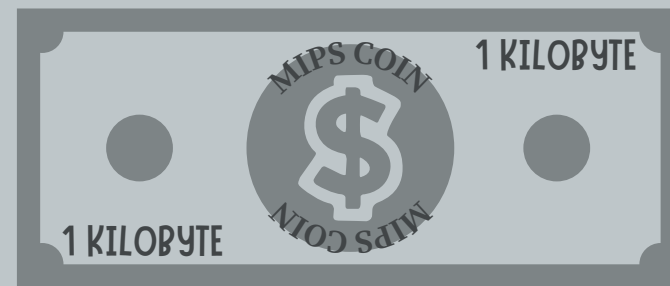
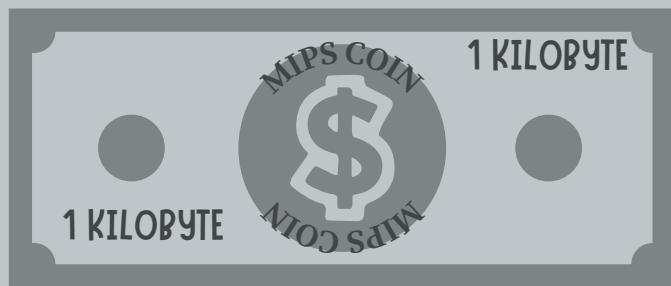
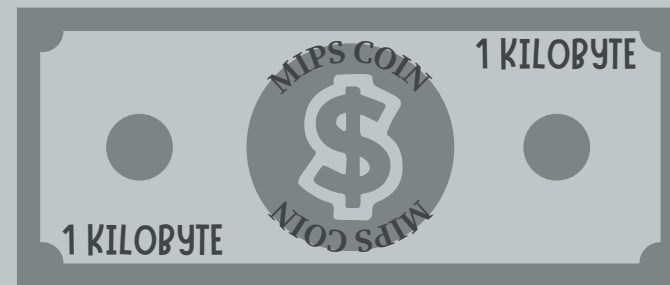


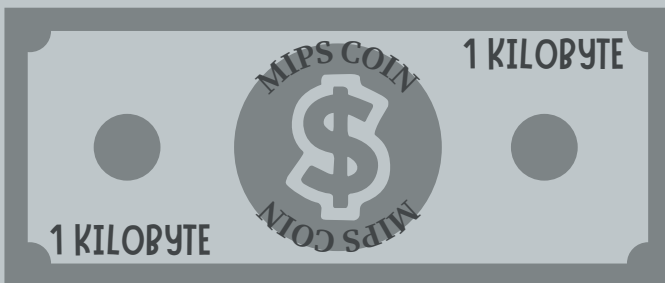
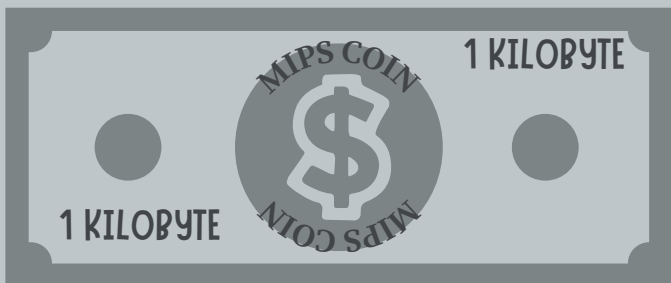
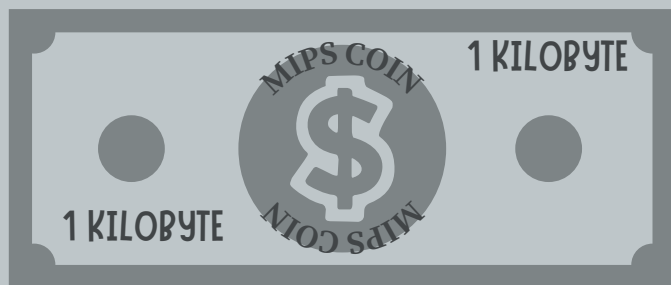
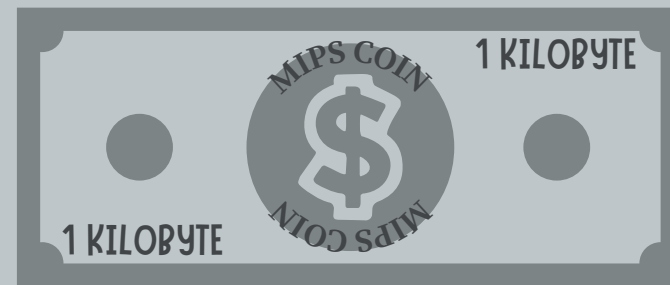


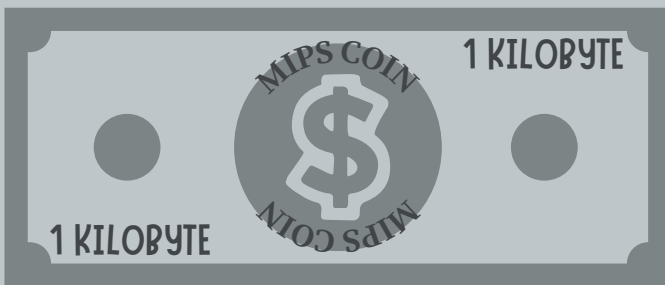
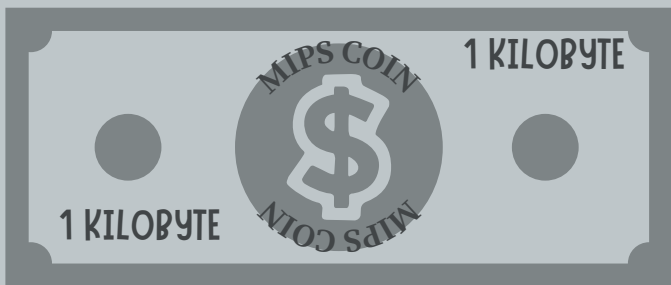
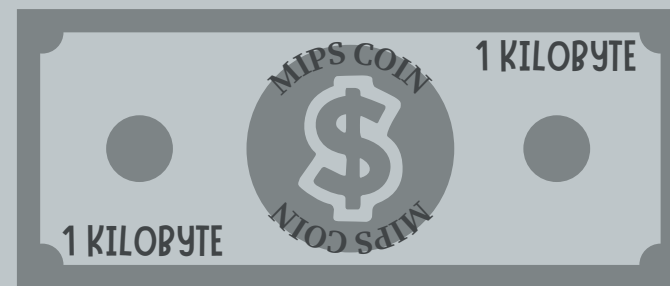
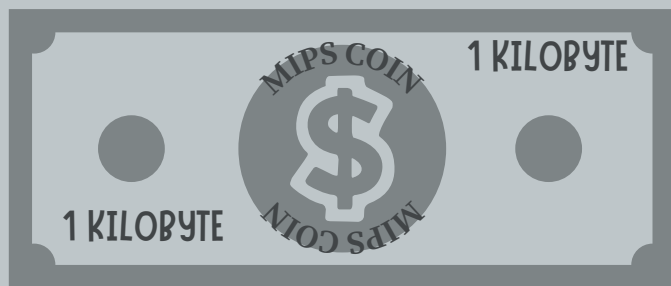
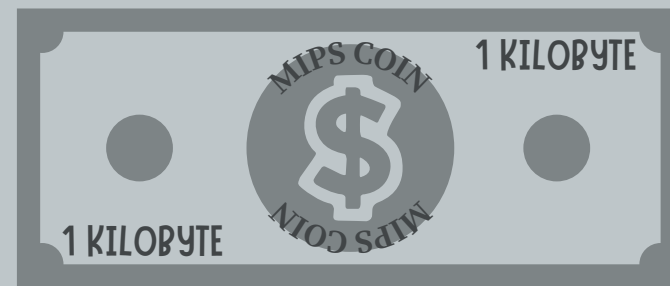
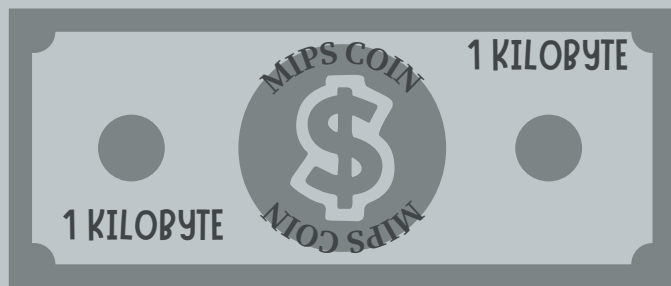
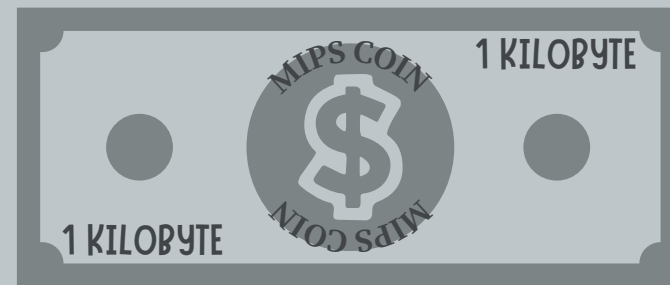




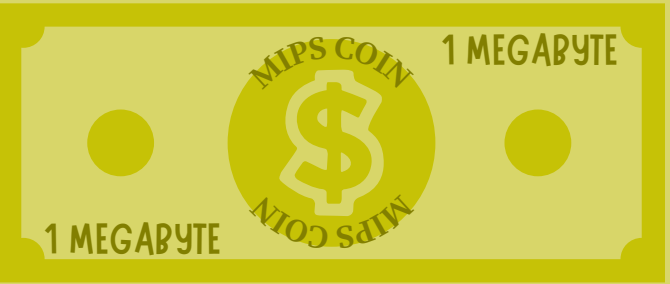
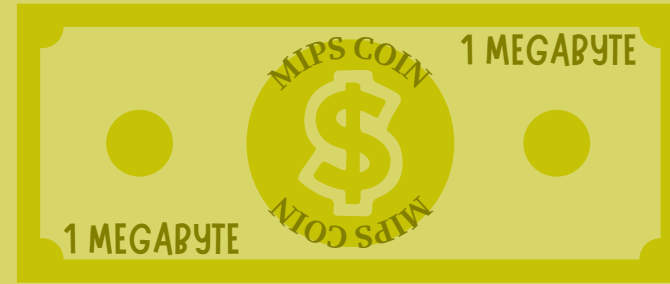












COMPUTAB: Manual do Jogador

O JOGO DA ORGANIZAÇÃO DE COMPUTADORES

ENTENDIMENTO GERAL

- **Recomendações:** o jogo foi desenvolvido para ser jogado de 3 a 6 jogadores. Entender alguns conceitos previamente é necessário para evoluir durante o jogo. A proposta do jogo é errar aprendendo, não tenha medo de cometer erros!

OBJETIVO DO JOGO

Acumule o maior poder computacional adquirindo componentes de hardware e respondendo perguntas.

MATERIAIS

Acompanham e fazem parte do jogo os seguintes materiais:

- 1 Tabuleiro
- 1 Manual do Jogador (este!)
- 2 Dados
- 6 peões
- 18 Cartas de Compra de Componente
- 60 Cartas Perguntas – 4 por componente
- 20 Cartas Pergunta adicionais em branco
- 30 Cartas Cache Hit ou Cache Miss
- 256 MIPS Coins:
 - 32 MIPS Coins de 1 bit
 - 16 MIPS Coins de 1 nibble (4 bits)
 - 64 MIPS Coins de 1 byte (8 bits)
 - 8 MIPS Coins de 1 word (2 bytes ou 16 bits)
 - 32 MIPS Coins de 1 kilobit kb (128 bytes ou 1024 bits)
 - 128 MIPS Coins de 1 kilobyte KB (1.000 bytes ou 8.000 bits)
 - 8 MIPS Coins de 1 megabyte MB (1.000.000 bytes ou 8.000.000 bits)

PREPARATIVOS INICIAIS

1) Decidir entre os jogadores quem será o moderador do jogo:

O moderador é extremamente necessário para a jogabilidade do jogo. O moderador é o responsável por controlar o fluxo de MIPS Coins no caixa, ler as cartas de Cache Hit e Cache Miss, distribuir as Cartas de Compra de Componente e os pinos de melhoria dos componentes. Converse entre seus amigos e decida quem ficará com a função.

2) Distribuir as MIPS Coins:

Antes do jogo começar, são distribuídas as seguintes cartas por jogador:

- 3 MIPS Coins de 1 bit
- 8 MIPS Coins de 1 byte
- 1 MIPS Coins de 1 word
- 4 MIPS Coins de 1 kilobit kb
- 15 MIPS Coins de 1 kilobyte KB
- 1 MIPS Coins de 1 megabyte MB

COMO JOGAR?

É hora de começar! Os pinos dos jogadores se posicionam na casa de início. Todos os jogadores devem sortear os dados. Quem obtiver a maior combinação dos dados deverá iniciar o jogo.

O primeiro jogador começa lançando os dados. O jogador joga o dado e move a peça pelo número de casas que tirou. Caso o jogador obtenha o mesmo valor nos dois dados durante o lançamento, o mesmo ganha uma jogada extra logo em seguida.

Após jogar os dados, o jogador deve reparar na casa em que caiu. Dependendo da casa em que o jogador estiver caído ele possui algumas opções:

- **Início:** Todas as vezes que o jogador passa pela casa de início, mesmo que sem parar nela, ele tem direito a receber 2 MIPS Coins de 1 kilobyte (KB). Se você passou pela casa de início, pegue já o seu bônus de início!
- **Casa Componente:**
 - Se o componente ainda não foi adquirido por nenhum outro jogador: Sinta-se à vontade para comprá-lo com suas MIPS Coins.
 - Se a casa do componente já foi adquirida por outro jogador: Em caso de componentes já adquiridos, é obrigação do jogador responder a uma pergunta referente a aquele componente, caso responda errado, deverá pagar o valor de aluguel.
 - Aluguel para pergunta fácil: 2 KB
 - Aluguel para pergunta média: 1KB
 - Aluguel para pergunta difícil: 130 bytes (1 kb e 2 bytes)
 -
- **Cache Hit/Cache Miss:** Sorteie uma carta do bolo de cartas Cache Hit ou Cache Miss e tire sua sorte. Faça o que lhe for estabelecido.
- **Deadlock (Detenção):** Responda corretamente uma pergunta contida em uma das cartas sorteadas ou seja obrigado a pagar a fiança e ficar duas rodadas sem jogar.
- **Branching:** Ao cair na casa Branching, o jogador pode escolher qualquer outra casa no tabuleiro para mover seu peão, realizando a ação correspondente ao chegar. Se nessa movimentação o jogador passar pela casa de início, ele não tem direito a receber o bônus de início.

- **Zona Livre:** Nessa casa, o jogador pode adquirir componentes já comprados por outros, pagando ao banco 50% a mais do valor original. O proprietário original recebe uma indenização equivalente a metade do valor inicial do componente, paga pelo banco. A compra só é válida se o jogador tiver MIPS Coins suficientes para cobrir o custo total.

FALÊNCIA E VENCEDOR

Falência

A falência ocorre quando um jogador não possui MIPS Coins suficientes para pagar suas dívidas durante o jogo, seja para outros jogadores, seja para o banco. Se o jogador cair em uma casa que exige pagamento (como uma casa pertencente a outro jogador ou uma casa cache miss) e não puder cobrir o valor, ele será declarado falido.

Em caso de falência, o jogador deve tentar vender parte de seus componentes ao banco, por metade do valor pago. Caso mesmo assim não seja possível pagar a dívida, o jogador deve:

Devolver todos os seus componentes ao banco.

Sair do jogo imediatamente.

O jogo continua com os jogadores restantes até que um vencedor seja determinado.

Vencedor

O poder computacional é a medida que determina o vencedor do jogo. Ele é calculado somando os pontos dos componentes adquiridos por cada jogador e o total de MIPS Coins restantes ao final da partida.

Cada componente que o jogador possui vale 2 pontos. O número de pontos referente às MIPS Coins é calculado comparando quantas moedas cada jogador possui. O jogador que possuir o maior valor ganha 14 pontos, o segundo maior 12, o terceiro 10 e assim por diante.

O jogador com o maior poder computacional ao término do jogo é declarado vencedor!

Avalie o jogo através desse formulário!



