

Archivo BALL.ASM

Este archivo tiene, dentro del mismo, definida una estructura de datos que refiere a las características de la pelota. Con un valor de coordenada en X, un valor de coordenada en Y, un valor del ASCII que representará a la pelota dibujada en pantalla y un modo de dirección con la que se moverá la misma, la cual puede variar dependiendo dónde rebote. Existirán 3 tipos de modo de direccionamiento y una combinación de 4 tipos de modos de Sentido. Con las siguientes tablas se define la dirección y sentido del objeto BALL.

Modo de direccionamiento	Cantidad de mov en coord. X	Cantidad de mov en coord. Y
01h	+1	+1
02h	+2	+1
03h	+3	+1

Modo de Sentido		Direccion de mov en coord. X	Direccion de mov en coord. Y
Parte Alta	Parte Baja		
00h	00h	Izquierda (-)	Abajo (-)
00h	01h	Izquierda (-)	Arriba (+)
01h	00h	Derecha (+)	Abajo (-)
01h	01h	Derecha (+)	Arriba (+)

Subrutina refreshBall

Cambia las coordenadas del objeto de tipo BALL.

LLAMADA:

DI = Offset del objeto pelota.

call refreshBall

DEVUELVE:

Nada.

EFEECTO: Cambia, según los valores de coordenadas obtenidos en el objeto BALL, los valores ASCII del vector SCREEN de la librería GROUND.asm para dibujar o refrescar la pelota.

Subrutina moveBall

Cambia las coordenadas del objeto de tipo BALL.

LLAMADA:

DI = Offset del objeto pelota

call moveBall

DEVUELVE:

Nada.

EFEECTO: Cambia las coordenadas de la pelota teniendo en cuenta el modo de direccionamiento y sentido que tiene seleccionado el objeto BALL.

Subrutina initialPosBall

Mueve la pelota a la posición central de una paleta (Posición inicial en el juego).

LLAMADA:

DI = Offset del objeto pelota

SI = Offset del objeto paleta

call initialPosBall

DEVUELVE:

Nada.

EFEECTO: Mueve la pelota a la posición central de la paleta seleccionada.

Subrutina getBallPos

Devuelve las coordenadas del objeto BALL seleccionado en sistema de coordenadas (X,Y).

LLAMADA:

DI = Offset del objeto pelota
call getBallPos

DEVUELVE:

DH = Coordenada X de la posición del objeto.
DL = Coordenada Y de la posición del objeto.

EFFECTO: Devuelve los valores de las coordenadas (X,Y) de la posición del objeto de tipo BALL seleccionado.

Subrutina setBallPos

Setea las coordenadas del objeto BALL seleccionado en sistema de coordenadas (X,Y).

LLAMADA:

DI = Offset del objeto pelota.
DH = Coordenada X de la nueva posición del objeto (Si es FFh se mantiene la posición actual).
DL = Coordenada Y de la nueva posición del objeto (Si es FFh se mantiene la posición actual).
call setBallPos

DEVUELVE:

NADA.

EFFECTO: Cambia las coordenadas (X,Y) del objeto de tipo BALL seleccionado a los valores ingresados.

Subrutina getBallDirec

Obtener el modo de dirección y sentido actual del objeto BALL seleccionado.

LLAMADA:

DI = Offset del objeto pelota.
call getBallDirec

DEVUELVE:

AL = Modo de direccionamiento.
DH = Parte Alta del modo de sentido.
DL = Parte Baja del modo de sentido.

EFFECTO: Devuelve todos los modos de direccionamiento del objeto tipo BALL, los cuales son el "Modo de direccionamiento" (El cuál decide el ángulo con el que se mueve el objeto) y el "Modo de sentido" (El cuál decide el sentido en el que se moverá el objeto).

Subrutina setBallDirec

Setea el modo de dirección y sentido del objeto BALL seleccionado.

LLAMADA:

DI = Offset del objeto pelota.
PUSH1 = Modo de direccionamiento. (Si es FFh se mantiene el modo de ángulo actual).
PUSH2 = Parte Alta del modo de sentido. (Si es FFh se mantiene la parte alta del modo de sentido actual).
PUSH3 = Parte Baja del modo de sentido. (Si es FFh se mantiene la parte baja del modo de sentido actual).
call setBallDirec

DEVUELVE:

NADA.

EFFECTO: Cambia las coordenadas (X,Y) del objeto de tipo BALL seleccionado a los valores ingresados.