

{Project Notes}

OverView

Constraints: use Console Window? Assembly

use Text/Graphics Mode?

use Video-RAM Functionalities?

use Text-Mode Attributes?

Char

Special ASCII

* (1) Functionality:

(Connection Mechanism): use Serial Port & Assembly Transfer Cde.

٣-أبلس: لـ ٣ تـخـاـجـ؟
كيف هي طـرـيـةـ التـبـلـ

Single for Transmit (Tx)

~ Receive (Rx)

Ground (GND)

②

{Defining UserNames}

* First Screen to be Displayed?

* Should Enter UserName

Please Enter your name:

Initial Points:

Press Enter Key to Continue

"Wait Key Pressed" لا يكون فارغ

أول حرف يكون letter قط: ويعني first letter

لـ الحلـ عـ طـرـيـةـ ASCII (A) نـقـ الـ فـرـتـةـ

أـنـطـرـ، عـلـ

CX=15
loop (100 times)

{15 characters لا يتعدى 15 +

لـ اـنـتـمـ ظـرـيـةـ حـكـمـ

Initial Point

Name file check

الـ مـلـفـ الـ فـارـدـ

Enter

Screen 8, NL, JD

Exchange file name

? Connection

2 Scrolling Functionalities

رسالة بيغ (60x191) تتنقل (80x25) .
 $(191 \times 63) / 25 = 80$

1) لوزاد حجم المساحة الواحدة عن 750 عمل اين.

2) اللى هعرف المساحة خلصت؟

ممكن أخزن الماسلة فى [Max Message] وكل ما يدرس على حرفه [DB]

Enter (غاف)
 $750 \text{ Dup}(\$)$

ثيدأ أبعده المسالة واتكتب فى ResendMessage واتكتب فى DB
 Copy Variable [75char] فى دفع 750 Dup(\$).
 اجيء.

ولـ "ASCII Code" ، "ScanCode Sheet" كل زرار له Action of (3)

* Chat Scenario

* في حال بعده أنتـ Main *

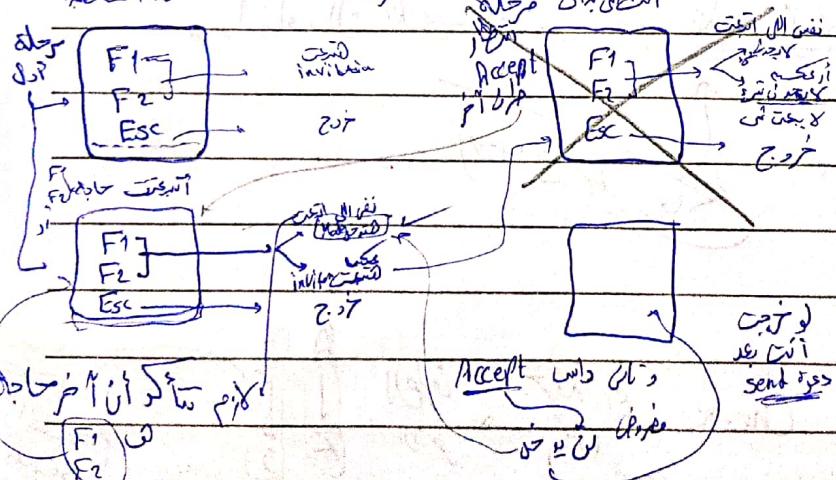
انتظر فى Main حتى يقبل المرنج آخر ثم انتقل اقرانها

+ في حال تم بعده لك الموعود F1 حتى تعلم وـ

الحال خارج (الاين شفته)

ـ Chat Note * انت دعوة F1 ثم قبل اسلام العبدل [Accept] ثم دعوة F2

ـ دعوة F2 فوراً ثم دعوة F3 ثم دعوة F4



User Exit

Notification bar

3. لو حر داس F3 آخر خوار من كل اتجاهين

The Game

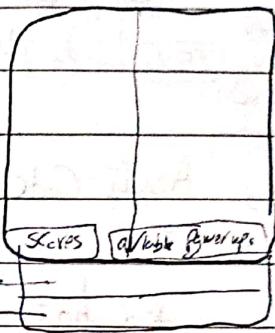
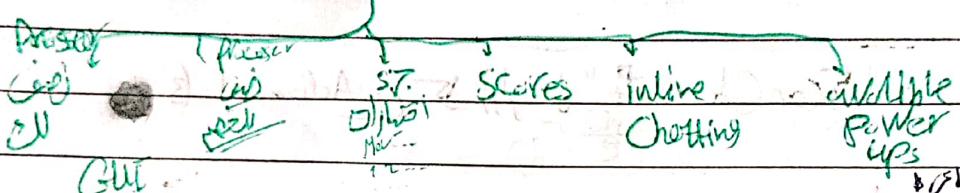
Simulation

Final Target: Put Value (???) in one of registers.

* Processor is used (Processor لجنة) كل لاعب يكتبComment

* End Target (End of the game) كل لاعب كي تنتهي اللعبة (End of the game) كل لاعب يستخرج (ستخرج) من المبرمج (Selected Types of Power up)

Screen



Game Mode Scenario

1)

Enter A New Game

اللعبة → كل واحد يدخل ~ initial points ~ كل واحد يدخل ~ initial points

initial points تكون أصغر رقم بين اللاعبين initial points

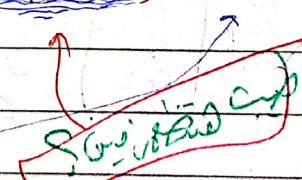
* فقط اللاعب الذي يكون invisible initial invisible

* دون غيره ستكون المجموعة invisible

لم لا اختيار

* وإنما اللاعب الآخرين شاشة اللعبة كانت

لديهم حركة لا يرونها

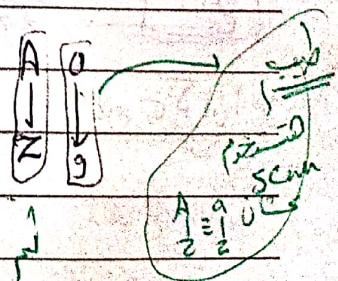


level test Notification ارسال

Game Rules

1) Each player choose their own level (لكل لاعب يختار مستوى اللعب).

لم يدرس على F_4 لما يحجز الباقي للعبة.



4)

اللعبة (2) أرسل الرسالة هو برمجيات Command Registers من المخزونRegisters 105e' من حيث الفائز من يدفع chosen forbidden char مرتاحة المتعة في حين الفائز مع مراجعة special power ups

2

F4

سيجعل الاعمار في Game Mode حتى ← أي واحد يدرس

لـ فظهور شاشة النتيجة لمدة 5 seconds

* Main Screen ثم يرجع كل الاعبين إلى

? Level 2)?

Game Flow

- 1) بنادي
- 2) First Window
- 3) level screen
- 4) Forbidden Char screen

5) Main Game تفاصيل بعدها بـ 5 ثواني

6) any Command → Forbidden char

رسالة "هل كل واحد يكتب رسالة تختلف عنك"

لـ 4,3,2,1 digit لـ 4,3,2,1 digit

لا يكتب أحد منكم يدخل رقم

Register file قبل ما تدخل

Turn

(7) Available special Powerups

حل المسألة للأداء (1) Execute a Command on your MP processor -5 Points

أمثلة على ذلك (2) Clear all registers at once -3 Points

أمثلة على ذلك (3) Changing the Forbidden Character only once -8 Points

أمثلة على ذلك (4) Marking one of Data Lines? '0' is the single instruction -2 Points

أمثلة على ذلك (5) Clearing all Registers at once 30 Points

سؤال هل أعمل points all check لـ كل ما أطبع لا يطلع نسب.

(8)

Command ~~سيجي~~ Power up, ورقة خطاInValid Command ~~سيجي~~(check) \rightarrow [-1] \downarrow

پولیس Command هيكلها

(9) Error List \rightarrow

(1) Size MisMatch AX, AH

(2) Memory To Memory operation [2], EC

(3) Invalid Register name

(4) Pushing 8bits

(5) Incorrect Address Mode [7]

Choosing Address Mode

Register AX, BX

Immediate Ax, 15e

Direct Ax, [E2]

Register Indirect Ax, [BX]
SI DL

(10) 16 Command 9 ADD, SUB, DIV, MUL, MOV, XOR, AND, OR

pushF \leftarrow ADC - SBB \leftarrow IDIV IMUL

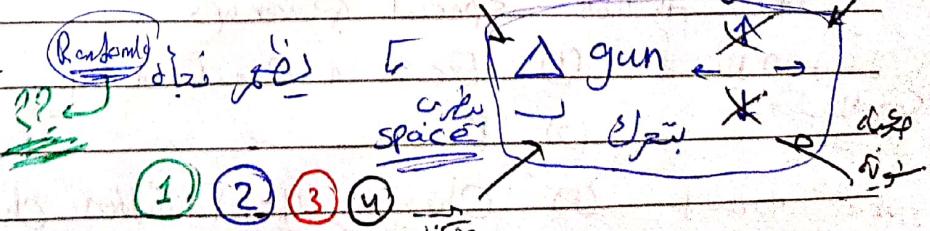
AD

RCL
RCR
CRC

SHR, SHL, INC, DEC, PUSH, POP, ROL, ROR, SAR

(11) يخسر Zero \leftarrow الـ points جنوح لوحة

(12) Flying object



* Level 2 *

1) Forbidden Char غير مسموح hidden; محظوظ

Command char, هذا هو char is a Command

2) press one, one another Command one one

3) constant Value وضع ثابت in the Register

(4) Game will only once do يتحقق اللاعب

برمجة تكون غير موجودة في كل اللاعبين غير آخر لعبة غير

* Guidelines *

* Easy Message Handling → Messages of Static size

. egs, labels and Procedures أمثلة، علامات وprocedures *

? State Machine *

* Assembly → C++ C++ *

. ---- → {Communications} مع Emulators {الاتصالات} مع المحاكيات *

→ ابعاد — Functions *

* Criteria *

1) Chatting Mode

2) The game itself scenarios

3) In-line game chatting

4) User Interface

5) Code organization //