

Konzulens: Orosz György
 E-mail címe: orosz@mit.bme.hu
 Szoba száma: IE.330

HF csoporttárs: Weisz Pál

Kacsa vadászat (soros port)

Írjátok meg az alábbi játékot az STK3700-as kártyára!

A játék célja

A képernyőn véletlenszerűen megjelennek kacsák, amiket le kell tudni vadászni. A kacsák az alsó (alfanumerikus) kijelző valamelyik négy mezejének legfelső vízszintes szegmensében jelenhetnek meg véletlenszerűen (lásd zöld jelölést), majd a nehézségi szinttől függő ideig maradnak. A vadásznak (alsó vízszintes szegmens) alájuk kell állnia és lelőni őket.

A játék indítása

A játék elején lehessen állítani a nehézségi szintet. Pl. a soros porton érkezett $\square + \square$ karakterrel növelni, $\square - \square$ karakterrel csökkenteni lehessen (az aktuális szintet jelezze vissza a soros porton). A játékot indítani pedig az $\square s \square$ karakter elküldésével lehet.

A játék menete

A vadász a soros porton érkező karakterekkel irányítható (pl. a $\square b \square$ karakterrel balra megy, a $\square j \square$ karakterrel jobbra és az $\square a \square$ -val lő). A lövést (sárga szegmens) jelenítsük meg. A találatot villogó kacsá szegmenssel jelezzétek. Összesen 25 kacsá levadászására van lehetőség, utána vége van a játéknak. Az eddig megjelent illetve az eltalált kacsákat a felső (numerikus) kijelzőn számoljátok (pl. az egyik oldali két digiten az egyik értéket, a másik oldali két digiten a másik értéket jelenítsétek meg, középen a kettősponttal elválasztva).

