

INTRODUÇÃO À ARQUITETURA DE COMPUTADORES

IST – LEIC

RELATÓRIO DO PROJETO

GRUPO 23

Henrique Dutra - 99234

José Pereira - 103252

Miguel Parece - 103369

1. Manual de utilizador

As interações possíveis com o programa podem ser controladas com a utilização das seguintes teclas:

Tecla	Ação
1	Pausar/Continuar o jogo
2	Terminar o jogo
3	Começar/Recomeçar o jogo
C	Disparar um missil
D	Movimentar o tubarão para a esquerda
E	Movimentar o tubarão para a direita

2. Comentários

A entrega final deste projeto foi de encontro aos objetivos apresentados no enunciado, conseguindo todas as funcionalidades essenciais para um bom funcionamento do jogo, sendo estas o movimento do tubarão, das minas e dos peixes, o disparo de um míssil e a deteção da colisão deste com algum objeto, o sistema de energia e controlo de pausar, continuar, terminar e recomeçar o jogo.

Num esforço de destacar o nosso projeto, decidimos mudar os aspetos audiovisuais, usando um tema do mar ao invés do espaço, onde existe um tubarão que consegue disparar misseis e os meteoros bons e maus são representados por minas e peixes.

Concluindo o desenvolvimento do projeto, observamos em algumas situações que poderíamos ter resolvido de forma diferente, como é o caso de, numa tentativa de ficarmos com o código mais elegante e fácil de ler, levou-nos a repetir algum código duas vezes com poucas diferenças, onde seria possível transformar essa repetição numa rotina.