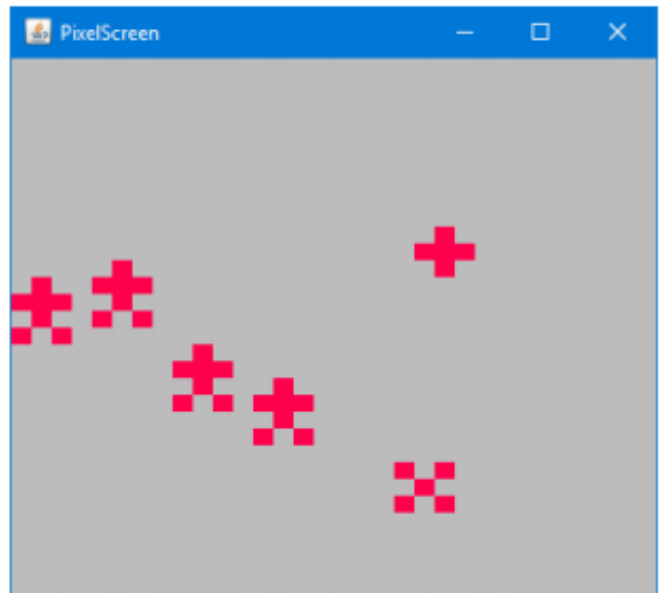
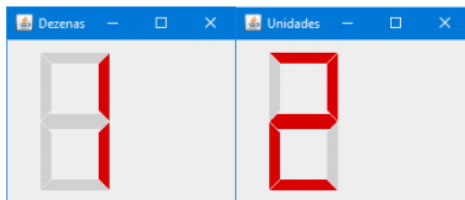


Projeto de Introdução à Arquitetura de Computadores:

2017-2018, LEIC-T, 1º Ano, 1º Semestre

Treino de Ninjas



Introdução:

Este trabalho foi-nos atribuído no âmbito da cadeira de Introdução à Arquitetura de Computadores com o objetivo de fortificar os conhecimentos aprendidos na disciplina.

Houve uma versão intermédia, cujo prazo de entrega foi no dia 28 de outubro e que consistia na construção do teclado funcional. A versão final do projeto, cujo prazo de entrega é no dia 1 de dezembro, apresenta o programa para todo o jogo, com todas as funcionalidades pretendidas e a jogabilidade pedida.

Identificação do Grupo:

Grupo nº25	
Afonso Maria de Muller e Sousa Castelão	90700
Pedro de Oliveira Rosa Alves Leitão	90764
Pedro Caldeira Alexandre Próspero Luís	90763

Definições relevantes:

Além do que era pedido no enunciado, fizemos ainda um ecrã inicial do jogo, que faz aparecer no PixelScreen uma mensagem a dizer “Press C to start” e, consequentemente, fizemos com que o jogo começasse assim que fosse premida a tecla C.

Funcionalidades pedidas que o código enviado não satisfaz:

O nosso código satisfaz todas as funcionalidades pedidas pelo enunciado.

Outros comentários:

Na nossa opinião o projeto foi um sucesso, trabalhoso mas recompensador.