

Paper Review - Arquitectura de Computadores II

Sebastián Quesada Rojas, *estudiante*, Ingeniería en Computadores, *Instituto Tecnológico de Costa Rica*



1 ATRIBUTOS

1.1 Indicar las estrategias para el trabajo individual y en equipo de forma equitativa e inclusiva en las etapas del proyecto (planificación, ejecución y evaluación)

Este proyecto se realizó de manera individual. De esta manera, se decidió a planificar que se trabajaría 2h por día por 3 días a la semana. De esta manera, se probaría lo realizado cada día.

1.2 Indicar la planificación del trabajo mediante la identificación de roles, metas y reglas.

Al tratarse de un proyecto individual, las reglas propias fueron ser auto responsable con las horas de trabajo y entrega del trabajo final. En cuanto a los roles, el rol de coordinador cae sobre el único integrante del grupo. La meta principal es poder realizar un buen producto final que cuente con todo lo que pide la especificación.

1.3 Indicar cuales acciones promueven la colaboración entre los miembros del equipo durante el desarrollo del proyecto.

Esto se trató individualmente; sin embargo, la comunicación siempre será clave en la colaboración agrupada; así como las reuniones cada cierto tiempo para revisar el trabajo puesto.

1.4 Indicar cómo se ejecutan las estrategias planificadas para el logro de los objetivos.

Se debe ser responsable y autocrítico. Si se sabe que alguna estrategia está fallando, se procede a corregirla cuanto antes. Todo esto para el buen desarrollo del proyecto.

1.5 Indicar la evaluación para el desempeño del trabajo individual y en equipo

En este caso, al tener el trabajo completado se hace una auto evaluación de las cosas que se pudieron haber hecho mejor. Acá es donde se deben de tomar las acciones punto por punto para crear las mejoras necesarias para el siguiente proyecto.

1.6 Indicar la evaluación para las estrategias utilizadas de equidad e inclusión.

El proyecto es inclusivo, pues simplemente se debe seguir los pasos de ejecución para que el mismo se pueda correr correctamente. Además, se planteó que la equidad debe ser principal, por lo que el programa solo necesita seguir los pasos mostrados.

1.7 Indicar la evaluación para las acciones de colaboración entre los miembros del equipo

Al tratarse de un proyecto individual, no se tuvieron acciones de colaboración en equipo.

2 INSTRUCCIONES DE CÓMO SE UTILIZA EL PROYECTO

Para poder utilizar el programa desde el sistema operativo Linux, se debe de tener instalado NASM, QEMU y Make. Para esto se debe correr los siguientes códigos en la terminal:

```
sudo apt update
sudo apt install nasm
sudo apt install qemu qemu-kvm
sudo apt install build-essential
```

Posteriormente, se debe descargar el [repositorio](#), abrir una terminal en la carpeta y ejecutar el comando:

```
make run
```

De esta manera, el menú principal se va a desplegar como aparece en la figura [??]. Si se desea correr desde una USB y bootear la PC ahí, se debe correr los siguientes comandos:

```
make run2
make checkUSB
make burn
```

De esta manera, la USB quedará lista para bootear.

3 DEBE INDICAR DE MANERA CLARA 3 INTERRUPTIONES QUE UTILIZARON EN EL DESARROLLO DE LA TAREA, BRINDANDO LA DESCRIPCIÓN DETALLADA DE CADA UNA DE ESTAS Y LOS PARÁMETROS

- int 0x10, se utiliza para la interrupción de video. Esta se usa para poder configurar la pantalla y poder

imprimir texto ahí. Usándolo con **mov ax, 0x03** se utiliza un servicio de VGA de 80 columnas y 25 filas.

- int 0x16, se utiliza para la interrupción del teclado. Este servicio se utiliza para poder leer un carácter del teclado y se espera hasta que una tecla sea presionada.

4 RESULTADOS

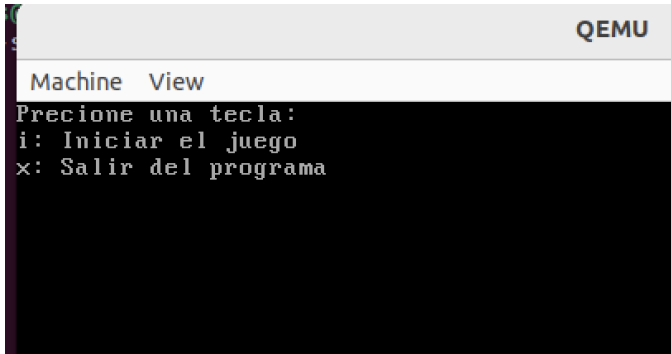


Fig. 1. Menú principal del juego



Fig. 2. Texto mostrado en posición normal

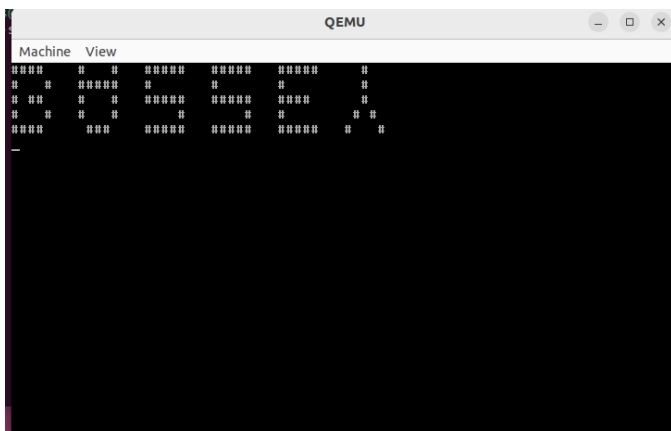


Fig. 3. Texto mostrado en posición abajo

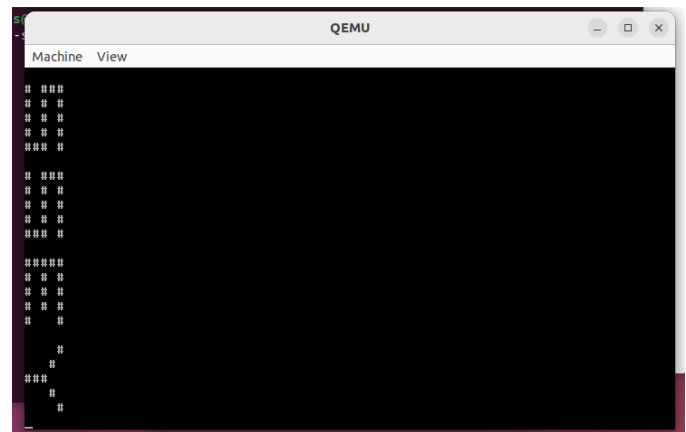


Fig. 4. Texto mostrado en posición derecha



Fig. 5. Texto mostrado en posición izquierda