

Space Invaders

Diseño de circuitos integrados
Grupo 21

David Ruiz Barajas
Eduardo Díaz Vos
Sergio Vinagrero Gutiérrez



Índice

Introducción	2
Control del juego	2
Recursos utilizados	2

Introducción

En este documento se detallará el proceso realizado para crear el programa necesario para poder jugar al famoso juego *Space Invaders* en una FPGA.

Control del juego

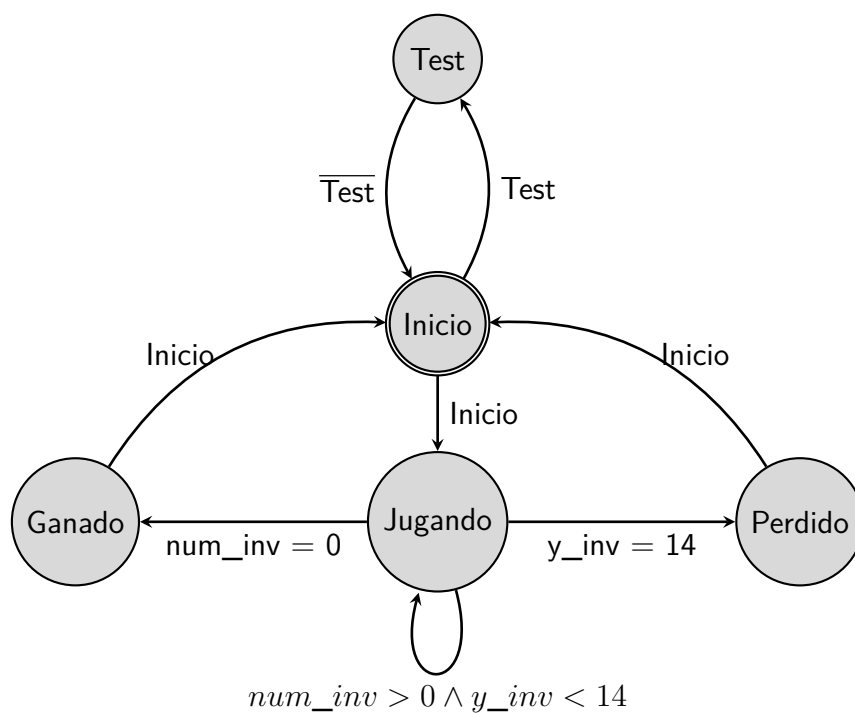


Figure 1: Máquina de estados del juego

- **Test:** En este estado se muestra un patron de ajedrez de 20×15 .

Recursos utilizados
