

AKINATOR



ESTUDIANTE
JUANA VALENTINA MENDOZA SANTAMARÍA
2274474

PRESENTADO A:
JENNIFER ELIANA CORREA USSA

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
SECCIONAL TUNJA
FACULTAD DE INGENIERÍA
CARRERA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
TUNJA, JUNIO 06 DE 2020

Tabla de contenido

1. Planteamiento del problema	3
2. Justificación.....	4
3. Objetivos.....	5
3.1 Objetivo general	5
3.2 Objetivos específicos	5
4. Referencias	6



1. Planteamiento del problema

Para un ingeniero de sistemas el aprendizaje de un nuevo lenguaje de programación abre las puertas para la creación de diversos proyectos, tales como el diseño de aplicaciones interactivas, sistemas informáticos y soluciones de software para diferentes ámbitos de la vida personal, empresarial e industrial.

En el presente proyecto se realizará un juego akinator en código assembler. El programa consiste en un genio que puede adivinar qué componente electrónico está pensando el usuario, a través de unas series de preguntas. El juego contiene una lista de componentes electrónicos que fueron utilizados en el proyecto del diseño y ensamblaje de un robot seguidor de línea.



2. Justificación

Este proyecto aprovecha una herramienta tecnológica para poder explicar de una forma interactiva y dinámica los componentes eléctricos que conforman a un robot seguidor de línea. Asimismo, se aprovechan los conocimientos adquiridos en la asignatura de arquitectura del computador para diseñar aplicaciones de bajo nivel mediante código ensamblador.



3. Objetivos

3.1 Objetivo general

Realizar un programa en assembler denominado akinator, que permite adivinar, mediante una serie de preguntas, qué componente electrónico está pensando el usuario.

3.2 Objetivos específicos

- Desarrollar una aplicación en bajo nivel, mediante el código assembler.
- Describir los componentes electrónicos utilizados en un proyecto de robot seguidor de línea, mediante el juego de Akinator, desarrollado en lenguaje ensamblador.



4. Referencias

- Abel, P. (1996). *Lenguaje ensamblador y programación para PC IBM y compatibles*. Mexico: Pearson.
- K, I. (2015). *Lenguaje ensamblador para prrocesadores X86 7ma edición*. Pearson education.
- Lowe, D., & Ross, D. (2014). *Elelctronics All-In-One for Dummies*. Padstow: Jhon Wiley & Sons.
- Platt, C. (2013). *Encyclopedia of Electronic Components Vol 1-3*. USA: O'REILLY.

