

## **Relatório sobre o trabalho prático final**

O trabalho a ser descrito foi realizado a partir do Mars4\_5 mostrado ao longo da disciplina onde desenvolvemos o jogo Pong baseado em ferramentas disponíveis pelo programa. Utilizamos o Bitmap Display para construir a imagem do jogo fazendo com que seja passado bit a bit dos pixels, onde foi passado cores para os registradores sendo assim colocando nas partes desejadas do Bitmap Display. A movimentação das raquetes do jogo foi dada pelo Keyboard and Display MMIO no qual recebia um valor do teclado e realiza os movimentos verticais das raquetes da esquerda e da direita do jogo e o movimento da bola foi feita a partir dos pixels onde nela contém um som realizado quando ela toca em alguma raquete ou em alguma barreira do jogo. O objetivo do jogo se consiste no primeiro gol que o jogador fizer no seu adversário podendo ser jogado com 2 pessoas.

As configurações do jogo se dão da seguinte forma:

Bitmap Display Settings:

Unit Width: 8

Unit Height: 8

Display Width: 512

Display Height: 256

Keyboard and Display MMIO Simulator: Conectado

As configurações acima são para o jogo começar a ser utilizado no Bitmap Display e o teclado para ambos jogadores usarem.

O início do jogo contém um menu onde o jogador pode descobrir como funciona o jogo e sair caso ele não queira jogar, sendo selecionado a opção no Keyboard and Display para facilitar o manuseio do programa.

Alguns comandos para jogar:

W (para cima) e S (para baixo) – Movimento da raquete da esquerda

8 (para cima) e 2 (para baixo) ambos do NumPad – Movimento da raquete da direita

