

INTRODUÇÃO À ARQUITETURA DE COMPUTADORES

IST – LEIC

RELATÓRIO DO PROJETO

1. Manual de utilizador

Para começar o jogo, pressione a tecla C. Caso pretenda acabar o jogo, pressione E e se pretender pausar o jogo, pressione D.

Utilize as teclas 0 e 2 para movimentar para a esquerda e direita respetivamente o *rover*. Prima 1 para disparar um míssil.

No display encontra-se a energia do rover. Caso chegue a 0, perde o jogo automaticamente.

2. Comentários

Conseguimos implementar o movimento do rover e a criação dos meteoros. As opções de acabar o jogo e pausa funcionam adequadamente e temos um menu inicial que espera pelo input do utilizador antes de começar.

Considerámos difícil, no entanto, implementar as explosões e colisões, sendo que estas apenas funcionam ocasionalmente. Devido à atenção que demos a esta parte do projeto foi-nos impossível implementar a *acrescimo* e *descrescimo* de energia resultante das restantes interações dos meteoros.

Além disso, a opção de recomeçar o jogo não funciona totalmente, fazendo reset à posição do rover e à energia mas não aos meteoros.

Penso que conseguimos criar um ambiente único, com um tema pouco habitual que dá ao jogador um sentimento de imersão inesperado, devido à toques pessoas como a música escolhida.

Neste projeto, escolhemos utilizar processos para permitir uma execução mais eficaz das ações necessárias, muitas das quais independentes entre si.

Caso tivéssemos mais tempo, procuraríamos resolver não só os problemas atuais do programa, anteriormente mencionados, como também outros, aumentando, por exemplo a velocidade do rover e procurando distinguir melhor os meteoros bons dos maus.