



Class Group Project Development/Architecture

Delivery

Group members
Documentation

Conditions d'utilisations : SUPINFO International University vous permet de partager ce document. Vous êtes libre de :

- Partager — reproduire, distribuer et communiquer ce document
- Remixer — modifier ce document

A condition de respecter les règles suivantes :

Indication obligatoire de la paternité — Vous devez obligatoirement préciser l'origine « SUPINFO » du document au début de celui-ci de la même manière qu'indiqué par SUPINFO International University – Notamment en laissant obligatoirement la première et la dernière page du document, mais pas d'une manière qui suggérerait que SUPINFO International University vous soutiennent ou approuvent votre utilisation du document, surtout si vous le modifiez. Dans ce dernier cas, il vous faudra obligatoirement supprimer le texte « SUPINFO Official Document » en tête de page et préciser notamment la page indiquant votre identité et les modifications principales apportées.

En dehors de ces dispositions, aucune autre modification de la première et de la dernière page du document n'est autorisée.

NOTE IMPORTANTE : Ce document est mis à disposition selon le contrat CC-BY-NC-SA Creative Commons disponible en ligne <http://creativecommons.org/licenses> ou par courrier postal à Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA modifié en ce sens que la première et la dernière page du document ne peuvent être supprimées en cas de reproduction, distribution, communication ou modification. Vous pouvez donc reproduire, remixer, arranger et adapter ce document à des fins non commerciales tant que vous respectez les règles de paternité et que les nouveaux documents sont protégés selon des termes identiques. Les autorisations au-delà du champ de cette licence peuvent être obtenues à support@supinfo.com.

© SUPINFO International University – EDUCINVEST - Rue Ducale, 29 - 1000 Brussels Belgium . www.supinfo.com

Table of contents



1	GROUP SUMMARY	4
1.1	<i>GROUP MEMBERS.....</i>	<i>4</i>
2	PROJECT REPORT	6
3	SOLUTION MANUAL.....	7
4	TECHNICAL DOCUMENTATION.....	8

1 GROUP SUMMARY


1.1 GROUP MEMBERS

Campus: CHINA

Class: Asc.2

ID Open Campus	Last Name	First Name	Photo
219633	XIE	HUI	
219648	WANG	NING	

219649	WANG	XINYU	
219650	WANG	LONG	
219609	ZHANG	JIANWEN	

219643	WANG	KEPAI	

2 PROJECT REPORT

ZHANG Jianwen: Make a “.chr” file as a matrix.

WANG Xinyu & WANG Long: Paint start interface, game background and end interface (win & failed).

WANG Long: Convert map.dat to map.h and convert map.col to map_col.h.

WANG Ning & XIE Hui: Code

Tool : yychr.exe

FC 专用地图编辑器.exe

AnyToC.exe

Replace.exe

Cc65-2.13.0-1.exe

VirtualNES.exe

3 SOLUTION MANUAL

Install cc65-2.13.0-1.exe (all choose next)

Open main.cmd to create main.nes

Use VirtuaNES.exe to open main.nes

Open the game

Press start key (8 key)

Press A & D key to control paddle move left & right

When ball destroy one block, you will get 1000 score

When you lose a ball, your blood will reduce 1

When you get 5000 scores, you will win

When your blood is 0, you are failed





4 TECHNICAL DOCUMENTATION

Use a method class: mylib.c

To display background,
use methods:

```
disable_graphics();  
load_full_name_0((u8*)start_map);  
load_BG_palette((u8*)start_col);  
load_SP_palette((u8*)start_col);  
enable_graphics();
```

To display paddle, ball and blocks,
Use method "putSP()" from mylib.c


```
void display_paddle(u8 x, u8 y) {  
    putSP(0, x, y, 0xAC, 2);  
    putSP(1, x+8, y, 0xAD, 2);  
    putSP(2, x, y+8, 0xBC, 2);  
    putSP(3, x+8, y+8, 0xBD, 2);  
    putSP(4, x+16, y, 0xAC, 2);  
    putSP(5, x+24, y, 0xAD, 2);  
    putSP(6, x+16, y+8, 0xBC, 2);  
    putSP(7, x+24, y+8, 0xBD, 2);  
    putSP(8, x+32, y, 0xAC, 2);  
    putSP(9, x+40, y, 0xAD, 2);  
    putSP(10, x+32, y+8, 0xBC, 2);  
    putSP(11, x+40, y+8, 0xBD, 2);  
}
```

```
display_paddle(paddle_x, paddle_y);  
putSP(12, ball_x, ball_y, 0xAE, 1);  
putSP(13, ball_x+8, ball_y, 0xAF, 1);  
putSP(14, ball_x, ball_y+8, 0xBE, 1);  
putSP(15, ball_x+8, ball_y+8, 0xBF, 1);  
wait VBlank();
```

When block is destroyed, the block should hide behind the background

So we should change the 5th parameter of the putSP()

Change the 5th parameter 0 to 32,

The block will be hidden behind the background.

```
if(blocks_flag[1] == 1) {  
    putSP(20, 80, 46, 0xC2, 0);  
    putSP(21, 88, 46, 0xC3, 0);  
    putSP(22, 96, 46, 0xC3, 0);  
    putSP(23, 104, 46, 0xC4, 0);  
    putSP(24, 80, 54, 0xD2, 0);  
    putSP(25, 88, 54, 0xD3, 0);  
    putSP(26, 96, 54, 0xD3, 0);  
    putSP(27, 104, 54, 0xD4, 0);  
  
} else {  
    putSP(20, 80, 46, 0xC2, 32);  
    putSP(21, 88, 46, 0xC3, 32);  
    putSP(22, 96, 46, 0xC3, 32);  
    putSP(23, 104, 46, 0xC4, 32);  
    putSP(24, 80, 54, 0xD2, 32);  
    putSP(25, 88, 54, 0xD3, 32);  
    putSP(26, 96, 54, 0xD3, 32);  
    putSP(27, 104, 54, 0xD4, 32);  
}
```