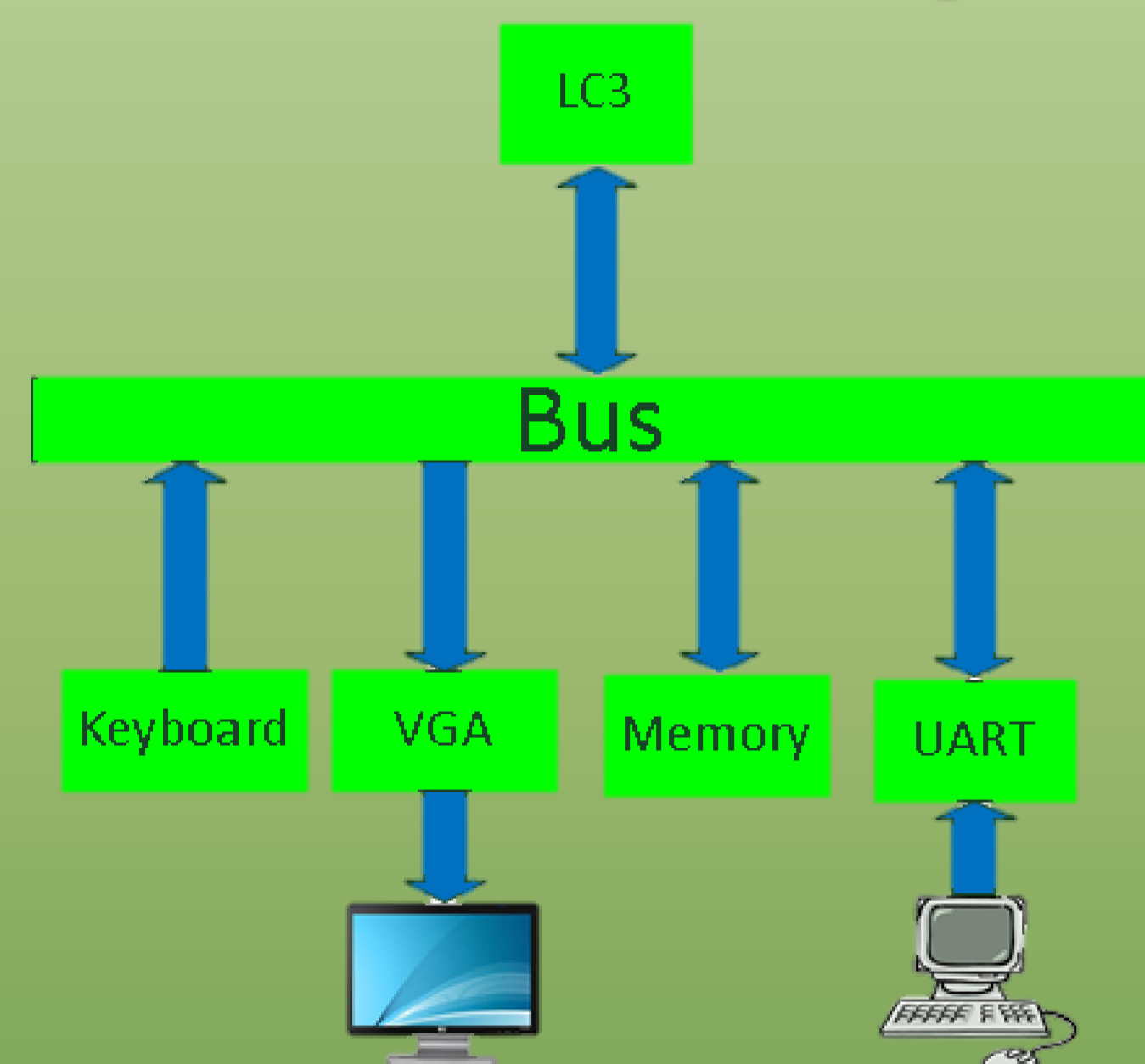


Joust

02321 Hardware/Software programmering - 3 ugers projekt januar 2012

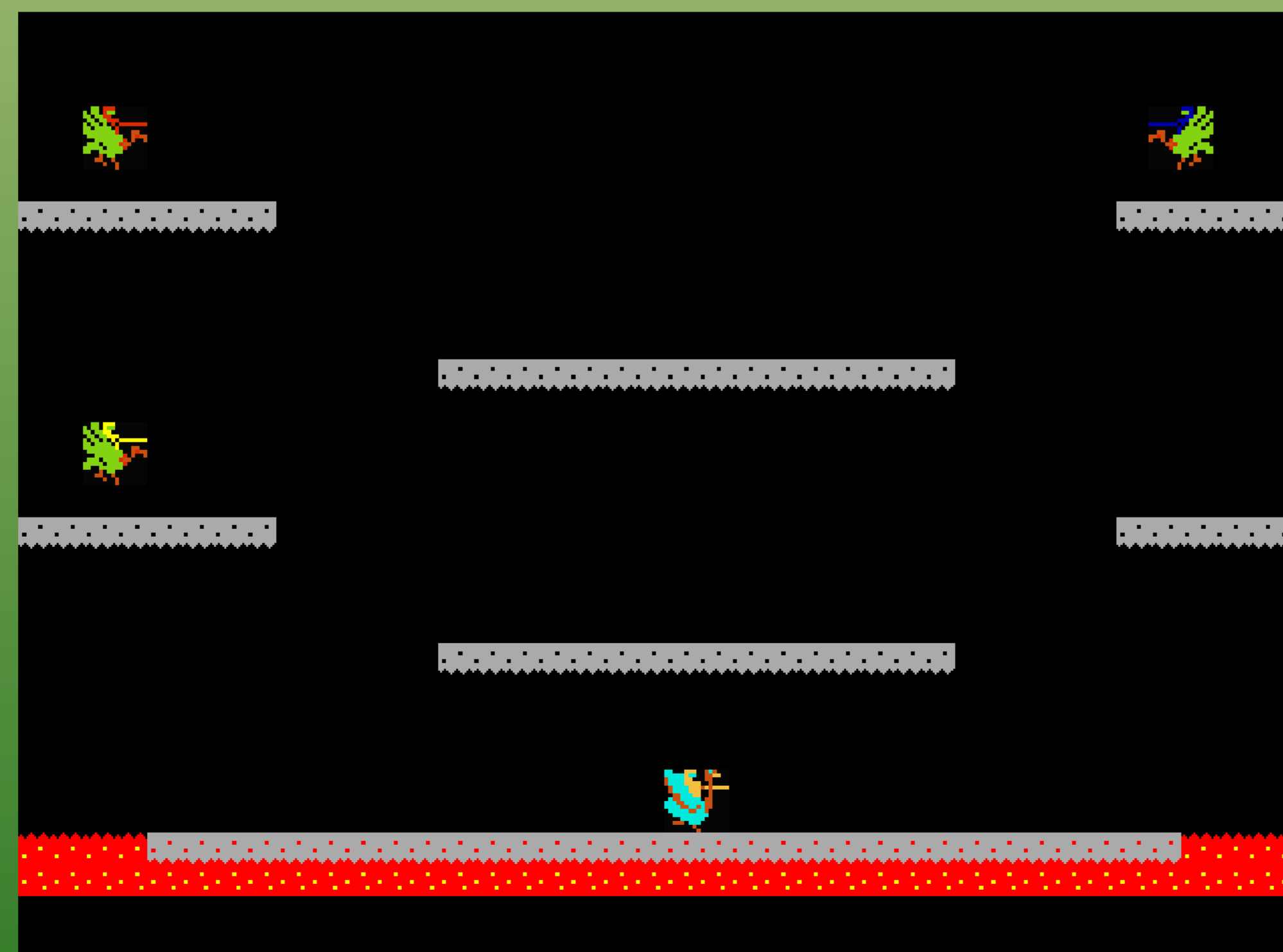
Hardware Design



Det ovenstående diagram viser vores hardware komponenter og hvordan de kommunikerer. Vi bruger en "bus", til at sikre at vi kun har en datastrøm til LC3 CPU'en. Dette gøres fordi en CPU kun kan afvikle én instruktion af gangen. UART'en bliver brugt til at programmere LC3'en, og til at sende data fra en computer til CPU'en.

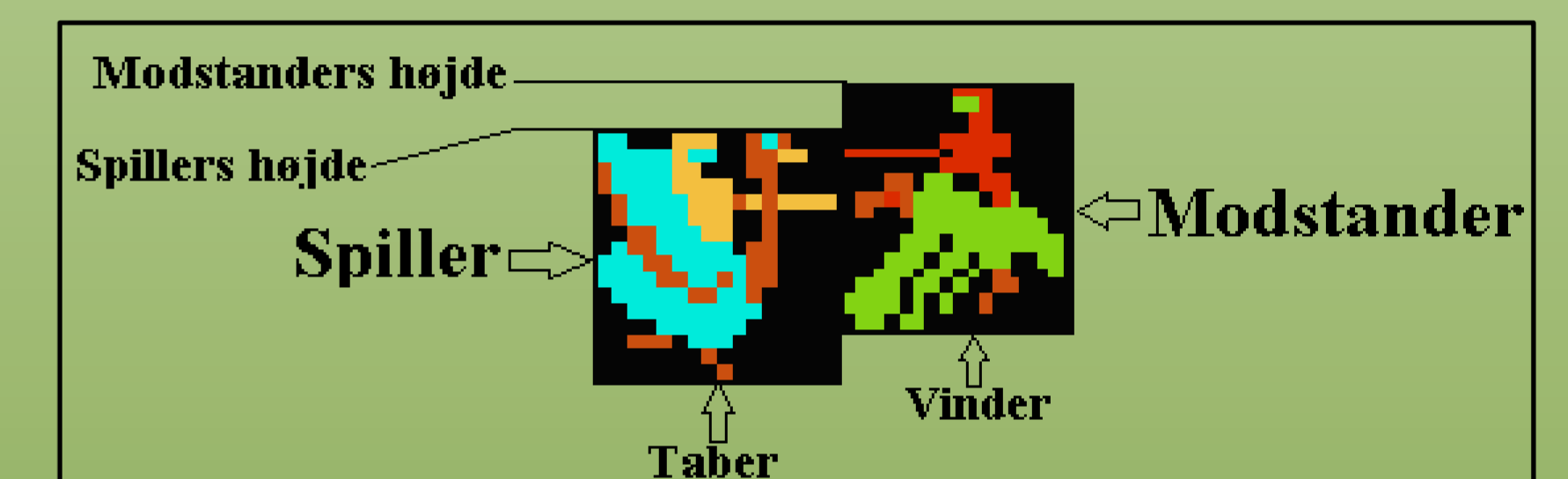
Om Spillet

Joust går ud på at kontrollere en flyvende gul ridder, som flyver på en struds, alt imens man skal undgå og dræbe sine fjender. Bliver man ramt af lavaen, i bundens hjørner, dør man. Bliver man ramt af en fjende og ens lanse er på et lavere vertikalt niveau end fjendens er man død. Man har 3 liv per spil, og efter man har vundet over alle modstandere på skærmen, bliver niveauet sat op, og nye modstandere kommer frem.

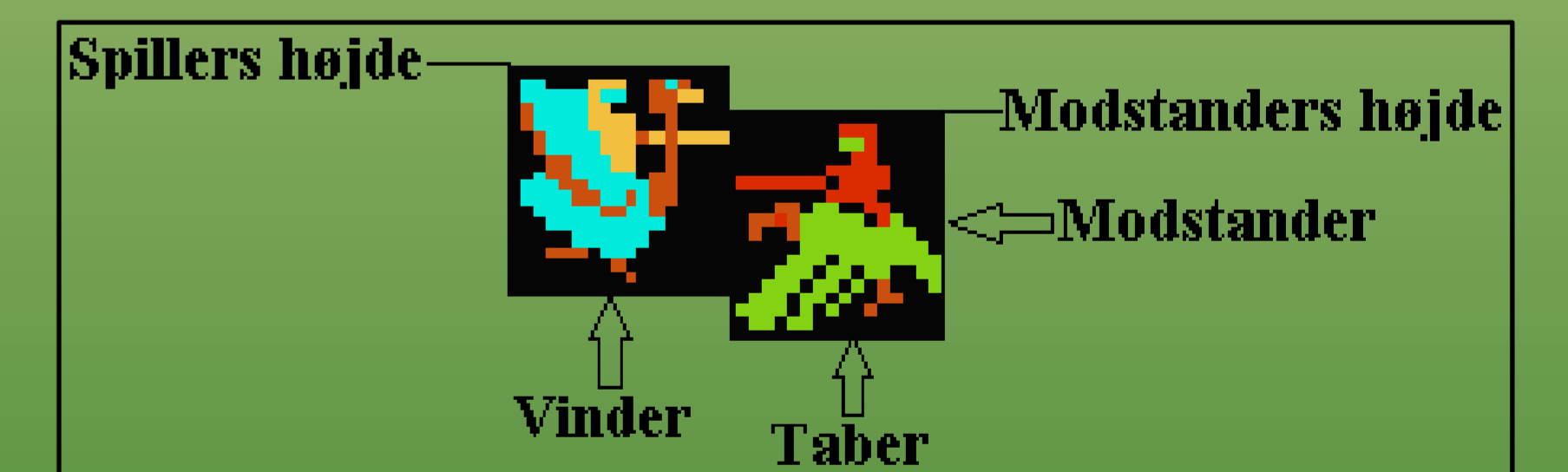


Hvordan man vinder

Når spilleren kolliderer med en modstander bliver der tjekket hvilken figur ligger højest, denne figur er vinderen. F. eks. hvis nedenstående sker.



I dette tilfælde er spilleren kollideret med en modstander, hvor modstanderen er højere. Dette resulterer i at spilleren taber



I dette tilfælde er spilleren højere end modstanderen og vinder derfor.