

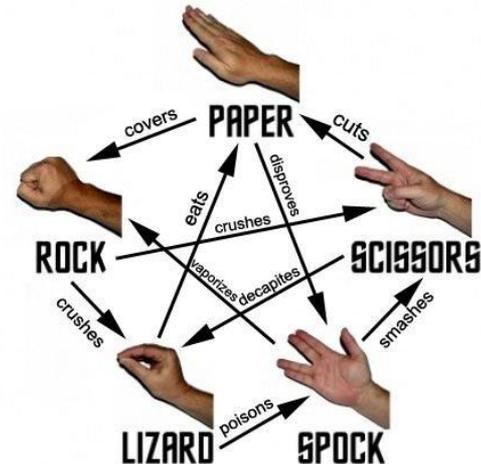
MC 613

IC/Unicamp

2013s1

Prof Guido Araújo

Prof Mario Côrtes



Exemplo de projeto
hierárquico e modular

Jogo

Rock Paper Scissors Lizard Spock

Objetivo do projeto exemplo

- Ilustrar
 - Decomposição do projeto em módulos
 - Relacionamento entre módulos
 - Isolamento de componentes
 - Game engine
 - Interfaces de Entrada e Saída
 - Possibilidade de troca de módulos, por ex:
 - interface inicial com botões, leds e display 7seg
 - interface de entrada envolvendo mouse e teclado
 - interface de saída com monitor
- Preparar alunos para entrega do diagrama de blocos

Regras do jogo exemplo

- Jogo Rock Paper Scissors Lizard Spock (RPSLS)
 - Variante do Jaquempo: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Pedra, papel e tesoura](http://pt.wikipedia.org/wiki/Pedra,_papel_e_tesoura)
 - regras em <http://en.wikipedia.org/wiki/Rock-paper-scissors-lizard-Spock>



	Rock	Paper	Scissors	Lizard	Spock
Rock	0, 0	-1, 1	1, -1	1, -1	-1, 1
Paper	1, -1	0, 0	-1, 1	-1, 1	1, -1
Scissors	-1, 1	1, -1	0, 0	1, -1	-1, 1
Lizard	-1, 1	1, -1	-1, 1	0, 0	1, -1
Spock	1, -1	-1, 1	1, -1	-1, 1	0, 0

Exemplo:

Paper ganha de Rock e Spock

Paper perde de Scissors e Lizard

Especificação do projeto

- Jogo entre computador (J0), jogadores 1 e 2 (J1, J2)
- Entradas:
 - SW[4..0]: 1-out-of-n: Rock Paper Scissors Lizard Spock
 - KEY3: jogada feita
 - KEY0: Reset
- Saídas:
 - HEX3: n^o de jogadas
 - HEX[2..0]: circular a cada 1s nos seguintes valores
 - jogadas: código de 0 a 4
 - score da última jogada
 - por oponente → 0 = perde; 1 = empata; 2 = ganha (total de 0 a 4)
 - score acumulado
 - LEDG1 → Espera jogada do J1
 - LEDG2 → Espera jogada do J2



Diagrama de blocos

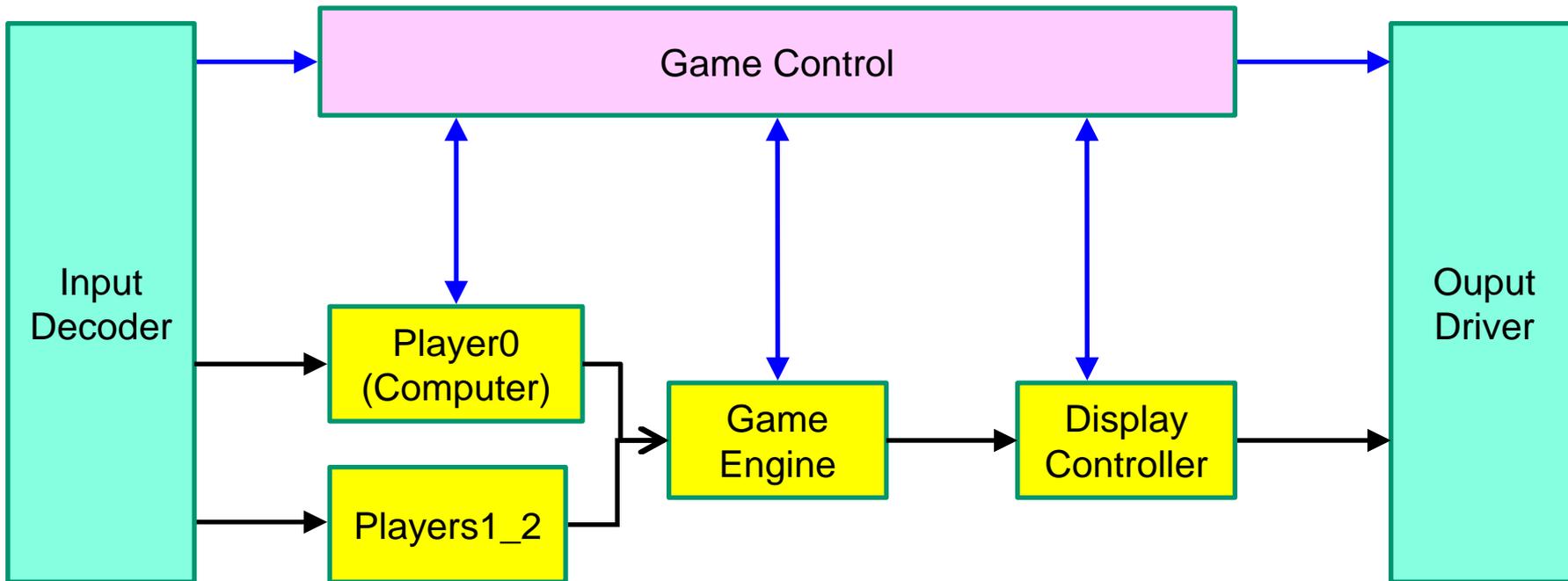
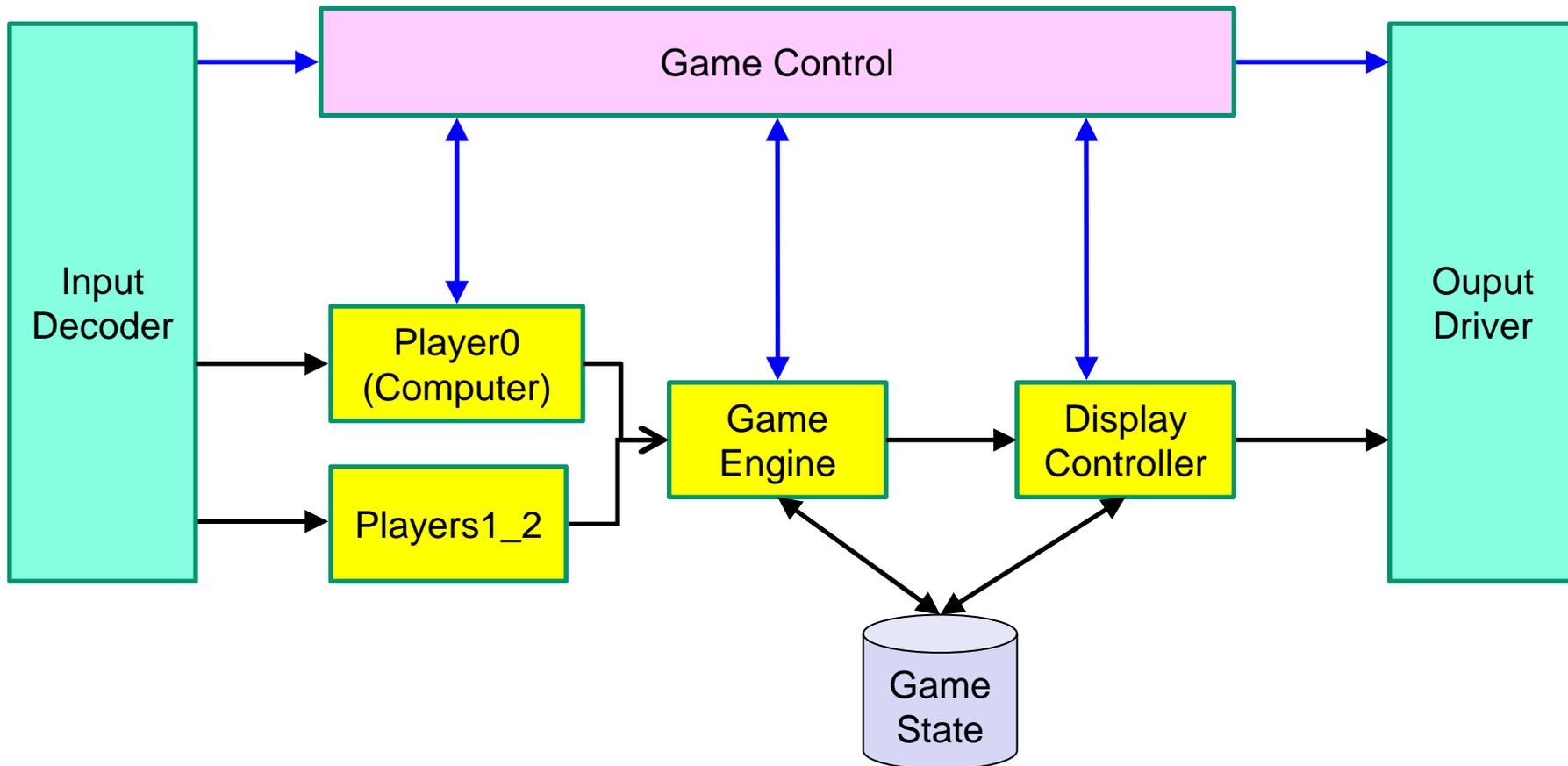


Diagrama de blocos (alternativa)



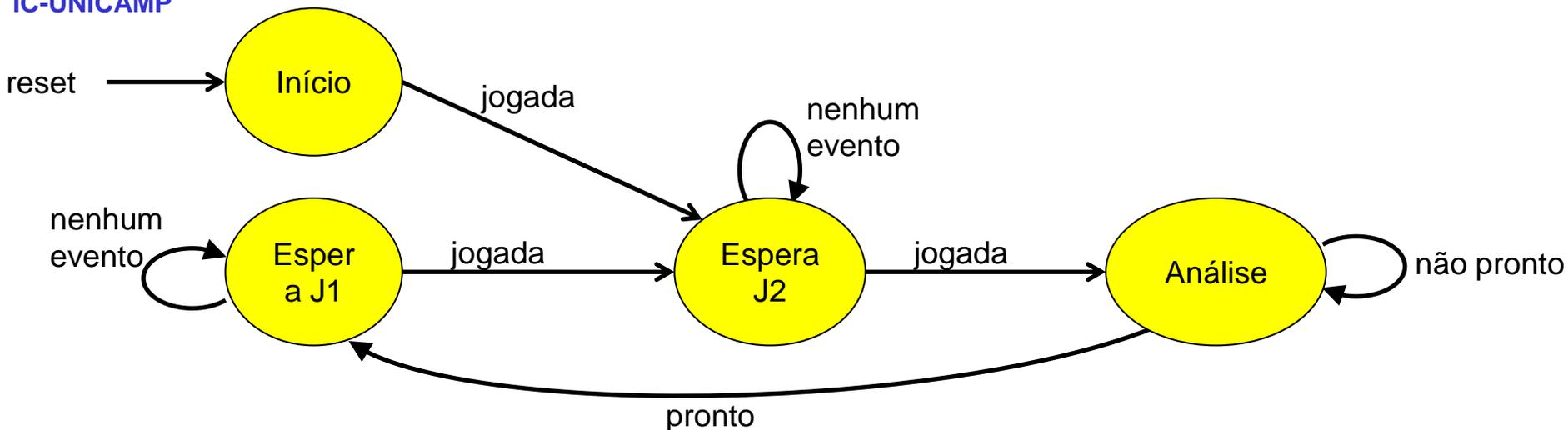
IC-UNICAMP



É comum ter uma estrutura de dados representando a situação instantânea do jogo, interagindo com o Engine e o display. Por exemplo, a posição das peças em um tabuleiro.



FSM: Game Control



- LEDG1 espera J1
- HEX indicam score/resultado anterior, ou 0- - - se início

- LEDG2 espera J2
- HEX indicam score/resultado anterior

- Indeterminado, pois a permanência neste estado é curta



Especificação dos componentes

	Função	Entradas	Saídas
Input Decoder	Tratar entradas	(Jogador)	SW[4..0], KEY3
Players1_2	Converter entradas nos códigos	SW[4..0], KEY3	J12[2..0], jogada
Player0	Gerar jogada aleatória do computador	KEY3	J0[2..0]
Game Engine	Receber jogadas, analisar resultado atual, acumular score	J12[2..0], J0[2..0], jogada	J0, J1, J2, Score corrente, score acumulado
Display controller	Receber resultados e gerar saídas (inclusive 7 segmentos)	J0, J1, J2, Score corrente, score acumulado	HEX1, HEX0, LEDG0, LEDR[2..0]
Output driver	(nesta versão tem pouca função: teria mais se saída → monitor)		
Game control	Controlar sequência de estados	Reset, KEY3, pronto	Controle do display, Controle do Game Engine