

RoboZZle

RoboZZle (www.robozzle.com) e un puzzle online ce testeaza capacitatile de a emula traseul unui robot prin paradigme de programare procedurala.

Fiecare student are asignat un puzzle. Pentru aceasta sa selectati din meniul principal de Puzzle-uri "Easy to hard" dupa cum vedeti mai jos si sa va duceti, in functie de grupa de care apartineti, la pagina data in celalalt Excell pus la dispozitie. Fiecare grupa are asignata un numar de pagina de inceput (pentru a cauta mai usor) si fiecare student un singur puzzle. Va trebui voi sa cautati acel puzzle, ordinea se poate schimba, numele il va identifica complet.



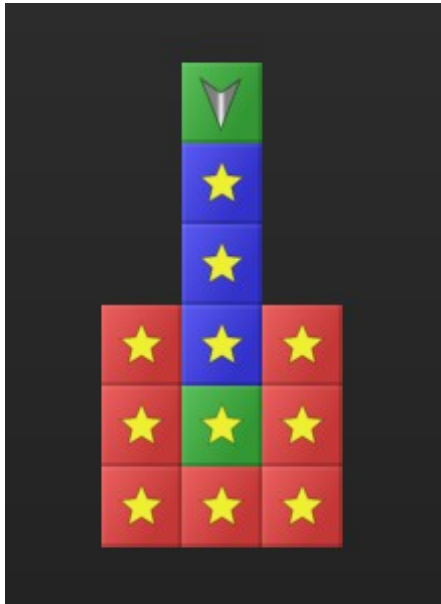
Ce aveti de facut:

1. Trebuie sa rezolvati puzzle-ul assignat. Pentru aceasta in arhiva trimisa sa atasati 2 poze .jpg – de dimensiune cat mai mica – ce contin: o poza cu puzzle-ul inainte de a fi rezolvat si una luata cu inainte de a termina in care se observa clar pasii pusi pentru rezolvare **4p**

Pentru a exemplifica mai jos gasiti o astfel de rezolvare a unui puzzle:

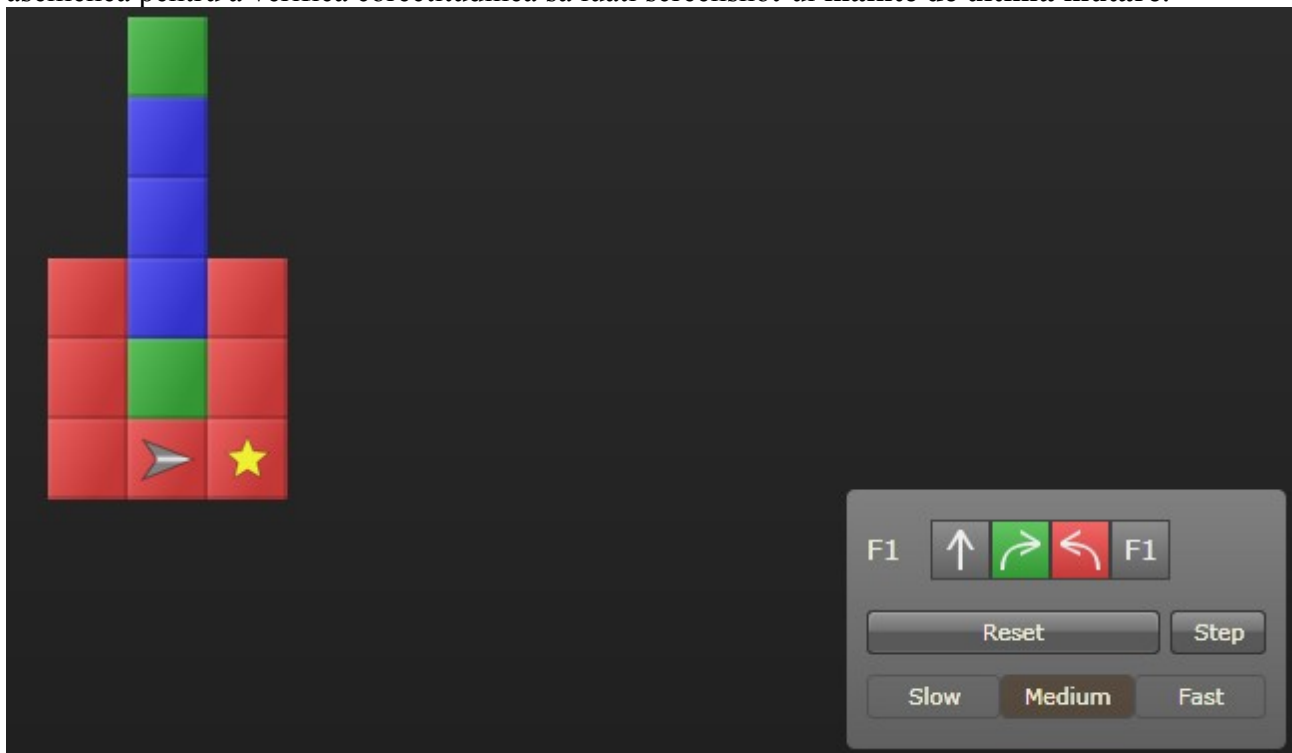
numepuzzle – este chiar numele acestuia cum il gasiti mai sus, eg "wtf"

a) Poza cu puzzle-ul initial (numepuzzle_01.jpg)



b) Poza cu puzzle-ul rezolvat (numepuzzle_02.jpg)

Aceasta poza trebuie sa contina **neaparat** si succesiunea de miscari necesare rezolvarii. De asemenea pentru a verifica corectitudinea sa luati screenshot-ul **inainte de ultima mutare**.



2. Sa emulati puzzle-ul vostru in ASM folosind emu8086, versiunea de pe site. **6P**

Practic va trebui sa desenati pe ecranul emulatorului patratele cu stelutele, folosindu-va de intreruperea 10h descrisa in documentatia emulatorului (index.html/Short list of supported interrupt functions).

De asemenea trebuie sa emulati si miscarea robotelului, afisand pe ecran noua situatie a jocului la fiecare pas. Pentru a exemplifica acest lucru uitati-va pe **exemplul** creat de mine.

ATENTIE:

- afisarea miscarii robotului trebuie sa fie cat mai fluenta, nu trebuie sa reafisati toata harta – o sa vedeti pe exemplu ca ia mult timp
- la fiecare pas trebuie sa updatati pozitia robotului si starea casutei din care s-a miscat (daca robotul a mancat o stea).