

# ANGRY GORILLA

## PROJEKTET

FORMÅLET MED PROJEKTET VAR AT IMPLEMENTERE EN FUNKTIONEL LC3 COMPUTER OG EFTERFØLGENDE UDVIKLE ET PROGRAM, SOM KØRES PÅ DENNE.

VI VALGTE AT LAVE SPILLET "ANGRY GORILLA", INSPIRERET AF DET KLASSISKE 8-BIT SPIL "DONKEY KONG", HVOR MAN SOM DEN VELKENDTE MARIO KEMPER MOD DEN TONDE KASTENDE GORILLA DONKEY KONG.

LC3 COMPUTEREN ER IMPLEMENTERET I VHDL TIL AT KØRE PÅ ET FPGA BOARD. SPILLET ER IMPLEMENTERET I PROGRAMMERINGSSPROGET C.

## DESIGN

LC3 COMPUTEREN ER IMPLEMENTERET UDFRA DESIGNET NEDENFØR.

HER ER DE ENKELTE KOMPONENTER LC3'EN INDEHOLDER OPDELT VED BRUGEN AF WRAPPERE, HVOR HVER ENKELT KOMPONENT INDEHOLDER DENS EGEN "SELECT LOGIC".

KOMMUNIKATIONEN MELLEM CPU'EN OG KOMPONENTERNE FOREGÅR VED BRUGEN AF DEN OVERORDNET DATABUS.

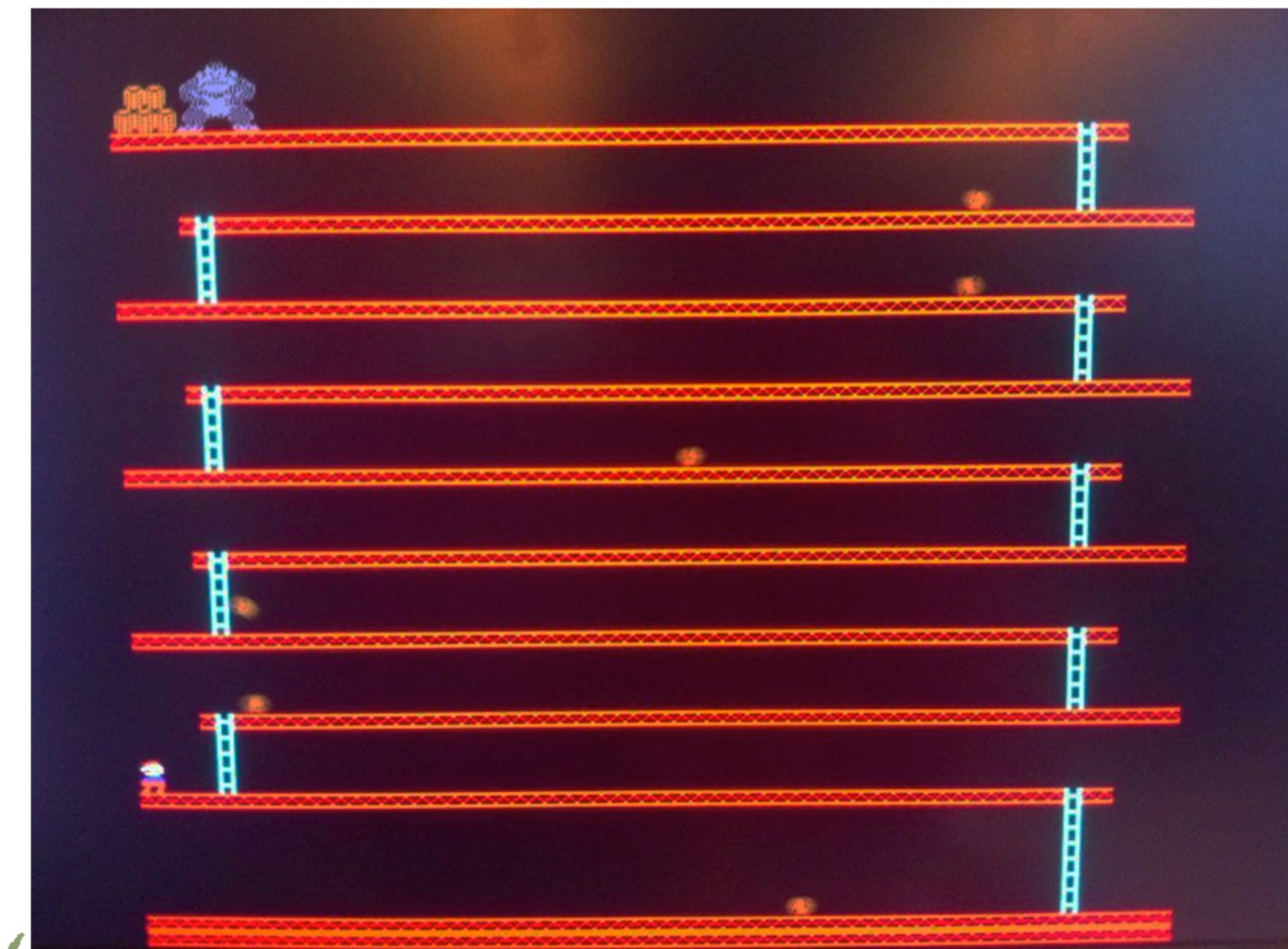


## SPILLET

ANGRY GORILLA ER VORES VERSION AF DET KLASSISKE DONKEY KONG SPIL, SOM STOD I DIVERSE SPILLEHALLER OP Gennem 90'ERNE.

I SPILLET STYRER MAN DEN KENDTE BLIKKESLAGER MARIO, SOM SKAL GENNEM EN LABYRINT AF STIGER.

ALT IMENS STÅR DEN ØNDE DONKEY KONG OG KASTER TONDER SOM SKAL UNDVIGS. RAMMES MAN AF EN TONDE MISTES ET LIV, NÅR MAN DERIMOD TOPPEN VINDES SPILLET.



DET FÆRDIGE PRODUKT SES PÅ ØVENSTÅENDE BILLEDE.

