

Fig. 5: Impressão bit a bit da "parede de tijolos"

Além das coisas do cenário e dos corações para representar as vidas personalizamos também as próprias partes da cobra:

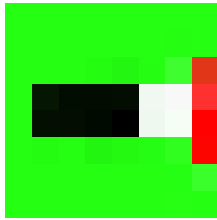


Fig. 6: Impressão bit a bit do "rabo" da cobra



Fig. 7: Impressão bit a bit do "corpo" da cobra

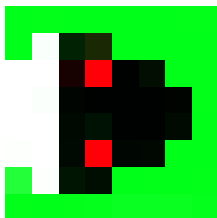


Fig. 8: Impressão bit a bit da "cabeça" da cobra

#### IV. RESULTADOS OBTIDOS

**T**ENDO em vista os processos metodológicos descritos acima, chegamos ao resultado esperado, um jogo da cobrinha funcional rodando em uma base assembly MIPS. Entretanto, pelas limitações técnicas da IDE MARS e principalmente da linguagem de programação, o jogo apresenta alguns bugs, tais como dar uma leve travada quando a cobra come a comida, e depois de um tempo mais longo de funcionamento há possibilidade do jogo travar, provavelmente devido a quesitos de stackpile ou memória dando overflow.

#### V. CONCLUSÃO

**A**INDA que com alguns bugs, acreditamos que o trabalho foi realizado com sucesso, pois enquanto os erros foram por fatores externos ao código, o código em si funcionou como o esperado

#### REFERENCES

- [1] David Money Harris and Sarah L. Harris. *Digital Design and Computer Architecture*. Morgan Kaufmann., Harvey Mudd College, USA, 2nd edition, 2012.
- [2] Aula do Lamar
- [3] F1 do MARS (Guia de referência do Assembly MIPS)