**Mini projet…**

|  |  |
| --- | --- |
|  | ***« Space Invaders*** *est à l'origine un jeu vidéo de borne d'arcade programmé par le* ***Toshihiro Nishikado*** *pour des bornes Taito. Sorti en* ***1978*** *il s'agit de l'un des jeux vidéo les plus célèbres et des plus populaires jamais créés. »* [*Wikipédia*](https://fr.wikipedia.org/wiki/Space_Invaders)  Bien que simpliste selon les critères actuels, il rejoint Pac-Man et certains de ses contemporains au panthéon des classiques originels du jeu vidéo. |

**Travail demandé**

**1. Dessinez** le personnage ci-dessus avec des caractères "#" sur l'écran du simulateur.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| FB00 |  | I | N | V | A | D | E | R | S |  |  |
| FB36 |  |  |  |  | # | A | T | T | A | C | K |
| FB6C |  |  | # |  |  |  |  |  | # |  |  |
| FBA2 |  |  |  | # |  |  |  | # |  |  |  |
| FBD8 |  |  | # | # | # | # | # | # | # |  |  |
| FC0E |  | # | # |  | # | # | # |  | # | # |  |
| FC44 | # | # | # | # | # | # | # | # | # | # | # |
| FC7A | # |  | # | # | # | # | # | # | # |  | # |
| FCB0 | # |  | # |  |  |  |  |  | # |  | # |
| FCE6 |  |  |  | # | # |  | # | # |  |  |  |

**2. Remplacez** ce personnage par sa représentation lorsqu’il est détruit. Le passage d’une représentation à l’autre se fera dans une boucle infinie.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| FB00 |  | I | N | V | A | D | E | R | S |  |  |
| FB36 |  |  |  | # | D | E | S | T | R | O | Y |
| FB6C |  |  | - |  |  |  |  |  | - |  |  |
| FBA2 |  |  |  | - |  |  |  | - |  |  |  |
| FBD8 |  |  | - | - | - | - | - | - | - |  |  |
| FC0E |  | - | - |  | - | - | - |  | - | - |  |
| FC44 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| FC7A | - |  | - | - | - | - | - | - | - |  | - |
| FCB0 | - |  | - |  |  |  |  |  | - |  | - |
| FCE6 |  |  |  | - | - |  | - | - |  |  |  |

**Conseils**

Inspirez-vous des exercices du TP et utiliser le deuxième registre d'index y.

**Ressource**

Onglets ***Display*** et ***Reference*** du simulateur.

