

# Architecture des ordinateurs

## Projet : Jeu du Snake

Le projet d'architecture des ordinateurs était l'implémentation du célèbre jeu snake en assembleur MIPS. Pendant la conception, nous avons dû faire des choix.

## 1 Choix d'implémentations

### 1.1 Style

Nous avons choisi de reprendre le style de programmation de la partie du projet fournie en amont par les professeurs. C'est pourquoi nous avons mis des indentations uniquement pour les boucles, et avons utilisé des virgules pour séparer les registres dans les instructions.

Nous nous sommes conformés aux normes MIPS, en utilisant les registres sauvegardés dans nos fonctions appelant d'autres fonctions en interne (en les sauvegardant en amont dans le prologue puis en les restaurant dans l'épilogue). Dans les fonctions n'appelant pas de fonctions ou pour des informations non réutilisées après l'appel d'une fonction, nous avons utilisés les registres temporaires.

### 1.2 Structures de données

### 1.3 Fonctions

### 1.4 Fontionnalités ajoutées

## 2 Répartition du travail et difficultés rencontrées

### 2.1 Répartition du travail

Nous avons choisi de nous répartir les fonctions.

### 2.2 Difficultés rencontrées

## 3 Observations