

Mapa estructural EL CHATARRERO GALÁCTICO - FINAL BATTLE
[EN DESARROLLO...]

UBICACIÓN LINEA -> DESCRIPCIÓN/FUNCIÓN RUTINAS

<u>LÍNEA</u>	<u>DESCRIPCIÓN</u>
2	Carga de GDU (GOSUB 9000) y rutina en CM de letras (GOTO 2000) Esta rutina solo cargar en modo 48K)
3	Carga MENÚ PRINCIPAL
4-5	Inicialización de variables varias.
6	Se comprueba si se ha pulsado tecla para abrir BackDoor (puerta trasera;) al nivel maldito.
10-13	Inicialización de variable y presentación de contrincantes en la arena.
15-100	Motor/Bucle principal del juego con detección de teclas, control de posicionamiento, sonido, etc.
815	Se diseña/imprime ESCENARIO/ARENA 1 (cuando variable level L=5)
850	Se diseña/imprime ESCENARIO/ARENA 1 (cuando variable level L=4)
875	Se diseña/imprime ESCENARIO/ARENA 1 (cuando variable level L=3)
900	Se diseña/imprime ESCENARIO/ARENA 1 (cuando variable level L=2)
925	Se diseña/imprime ESCENARIO/ARENA 1 (cuando variable level L=1)
1000-1099	Algoritmo de escrutinio de zonas cuebiertas y tablón de puntos

Descripción detallada de la configuración y presentación de escenarios (1-5):

815	Dibujo del ESCENARIO/ARENA 1 con IA cuadrúpeda (L=5) Efectua llamadas a: > 1100 (SubRutina): Traza techo y suelo con GDUs ladrillos hasta 1105 (Return) > 1810 (SubRutina): Trazado vectorial símbolo EN TINTA NEGRA hasta 1811 (Return) > 1850 (SubRutina): Imprime BackGround Arena en OVER 1 y aplica atributos color/brillo > 1120 (SubRutina): Rutina de línea única que imprime columnas laterales (1120 Return) > 990 (SubRutina): Imprime barra superior TIME, subtítulos, etc.. hasta 999 (Return)
850	Dibujo del ESCENARIO/ARENA 2 con IA cuadrúpeda (L=4) Efectua llamadas a: > 1100 (SubRutina): Traza techo y suelo con GDUs ladrillos hasta 1105 (Return)

> 1800 (SubRutina): Trazado vectorial símbolo EN TINTA NEGRA hasta 1811 (Return)
> 1850 (SubRutina): Imprime BackGround Arena en OVER 1 y aplica atributos color/brillo
> 1120 (SubRutina): Rutina de línea única que imprime columnas laterales (1120 Return)
> 990 (SubRutina): Imprime barra superior TIME, subtítulos, etc.. hasta 999 (Return)

875 Dibujo del ESCENARIO/ARENA 3 con IA cuadrúpeda (L=3)

Efectua llamadas a:

> 1100 (SubRutina): Traza techo y suelo con GDUs ladrillos hasta 1105 (Return)
> 2100 (SubRutina): Trazado vectorial símbolo EN TINTA NEGRA hasta (2116 Return)
> 1850 (SubRutina): Imprime BackGround Arena en OVER 1 y aplica atributos color/brillo
> 1120 (SubRutina): Rutina de línea única que imprime columnas laterales (1120 Return)
> 990 (SubRutina): Imprime barra superior TIME, subtítulos, etc.. hasta 999 (Return)

900 Dibujo del ESCENARIO/ARENA 4 con IA PACMAN (L=2)

Efectua llamadas a:

> 1100 (SubRutina): Traza techo y suelo con GDUs ladrillos hasta 1105 (Return)
> 2200 (SubRutina): Trazado vectorial símbolo EN TINTA NEGRA (2217 Return)
> 1850 (SubRutina): Imprime BackGround Arena en OVER 1 y aplica atributos color/brillo
> 1120 (SubRutina): Rutina de línea única que imprime columnas laterales (1120 Return)
> 990 (SubRutina): Imprime barra superior TIME, subtítulos, etc.. hasta 999 (Return)

925 Dibujo del ESCENARIO/ARENA 5 con IA PACMAN (L=1)

Efectua llamadas a:

> 1100 (SubRutina): Traza techo y suelo con GDUs ladrillos hasta 1105 (Return)
> 2300 (SubRutina): Trazado vectorial símbolo EN TINTA NEGRA hasta (2399 Return)
> 1850 (SubRutina): Imprime BackGround Arena en OVER 1 y aplica atributos color/brillo
> 1120 (SubRutina): Rutina de línea única que imprime columnas laterales (1120 Return)
> 990 (SubRutina): Imprime barra superior TIME, subtítulos, etc.. hasta 999 (Return)

2800 Explosión mina de color de EL CHATARRERO hasta 2850 (Return)

2900 Explosión mina de color de la IA hasta 2950 (Return)