



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE CIENCIAS

MANUAL DE USUARIO

Nombre: Angel Francisco Sique Santos

Carnet:

2	0	2	0	–	1	2	0	3	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Contenido

Objetivos	3
Requisitos Mínimos	4
Uso del programa.....	5

Objetivos

1. Familiarizarse con el lenguaje de programación ensamblador a través del diseño e implementación de una copia del juego Sokoban.
2. Aprender a gestionar modo video del lenguaje ensamblador.
3. Adquirir habilidades en la validación de entradas del usuario y manejo de errores en el contexto de programación en ensamblador.

Requisitos Mínimos

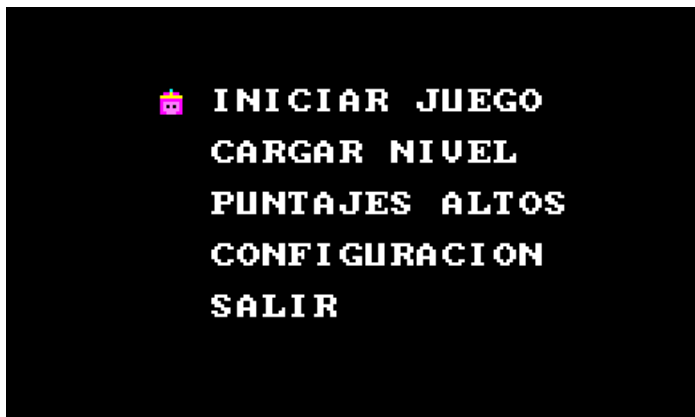
- La aplicación puede ser ejecutada en cualquier sistema operativo que pueda instalar DosBox
- Masm611
- IDE recomendado: Visual studio code
- Procesador de 1.8Ghz o superior
- Espacio en el disco duro, al menos 500 mb
- Memoria ram recomendada 4gb

Uso del programa

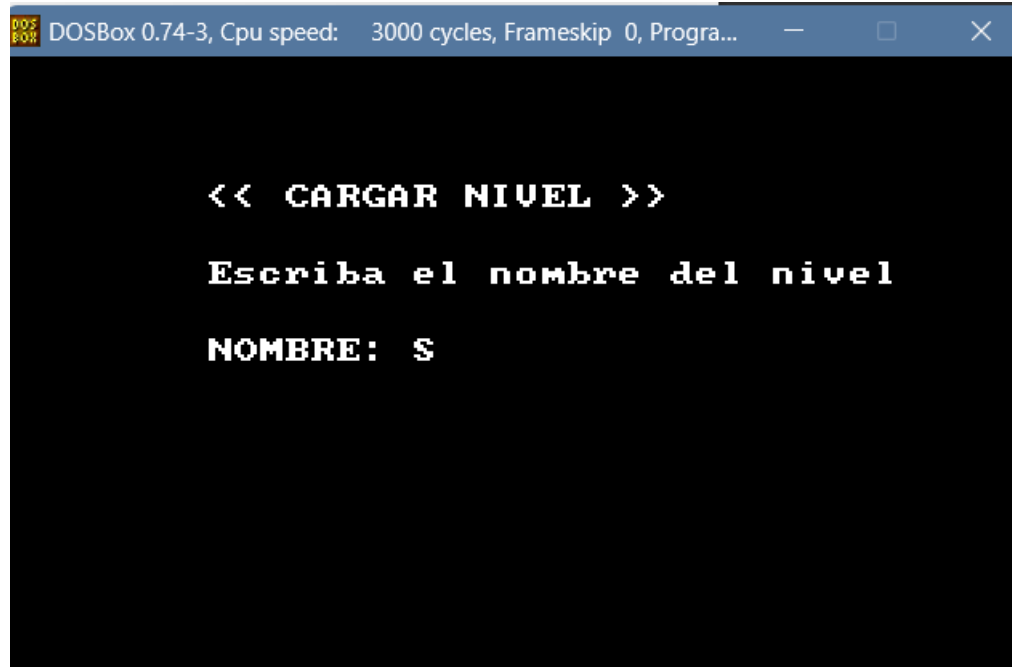
1. Lo primero en mostrarse al abrir la pantalla es un mensaje de bienvenida, con los datos del alumno.



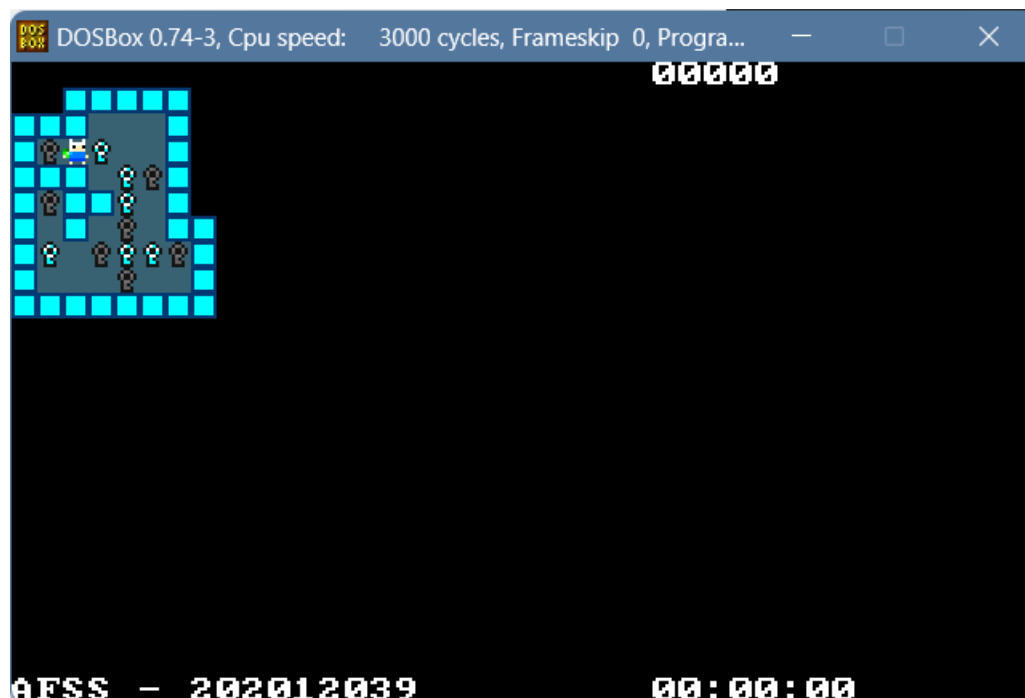
2. Luego se muestra el menú principal con las opciones principales. En este menú se puede mover con las flechas del teclado y para seleccionar una opción se debe presionar la tecla F1.



3. La opción de cargar nivel pide al usuario que escriba el nombre del mapa que desea cargar.



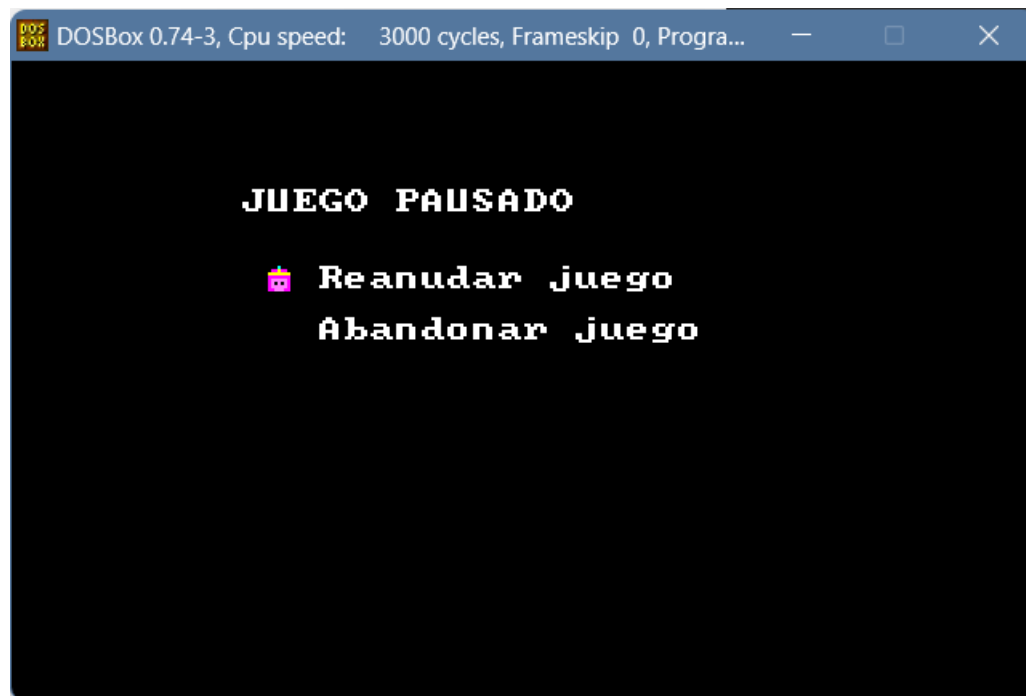
4. Ya con el nivel cargado se muestra el nivel seleccionado. Por defecto las teclas para moverse son las flechas del teclado, esta configuración se puede cambiar en el menú configuración que se explicará más adelante. El objetivo del juego es mover las llaves hacia los espacios vacíos de llaves.



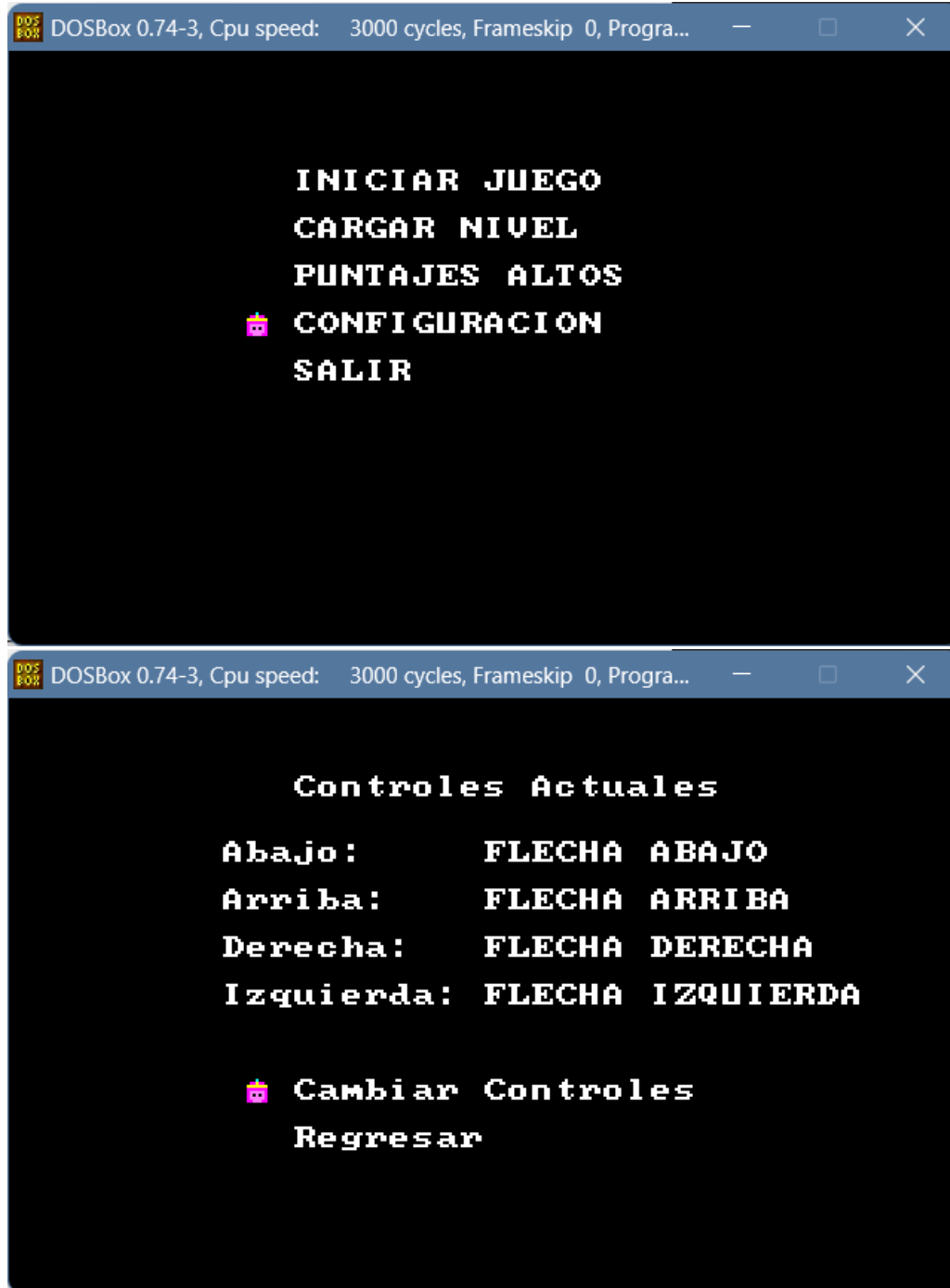
5. Para mover las llaves solo se deben empujar con nuestro personaje principal, las llaves solo pueden empujarse si nada las bloquea.



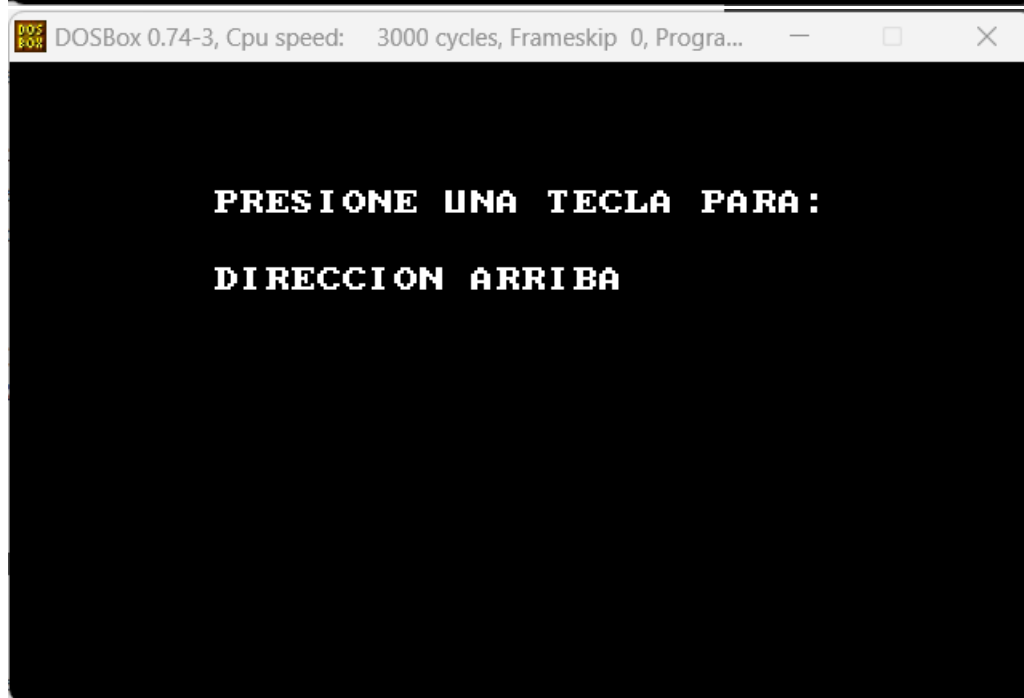
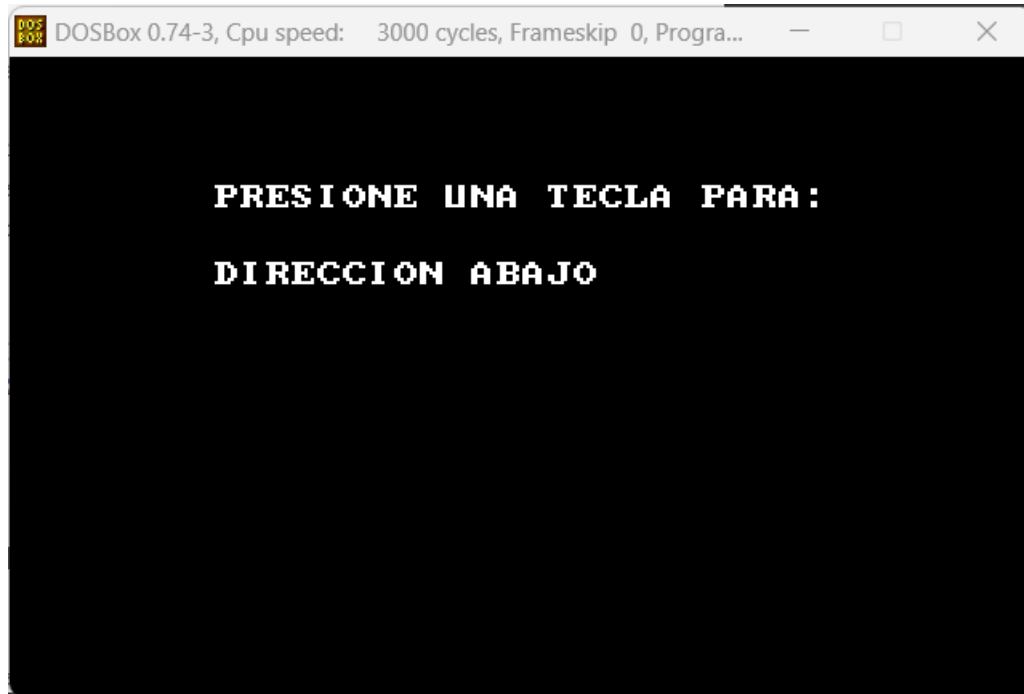
6. Presionando F2 se abre el menú de pausa del juego, donde se puede abandonar un juego o continuarlo.

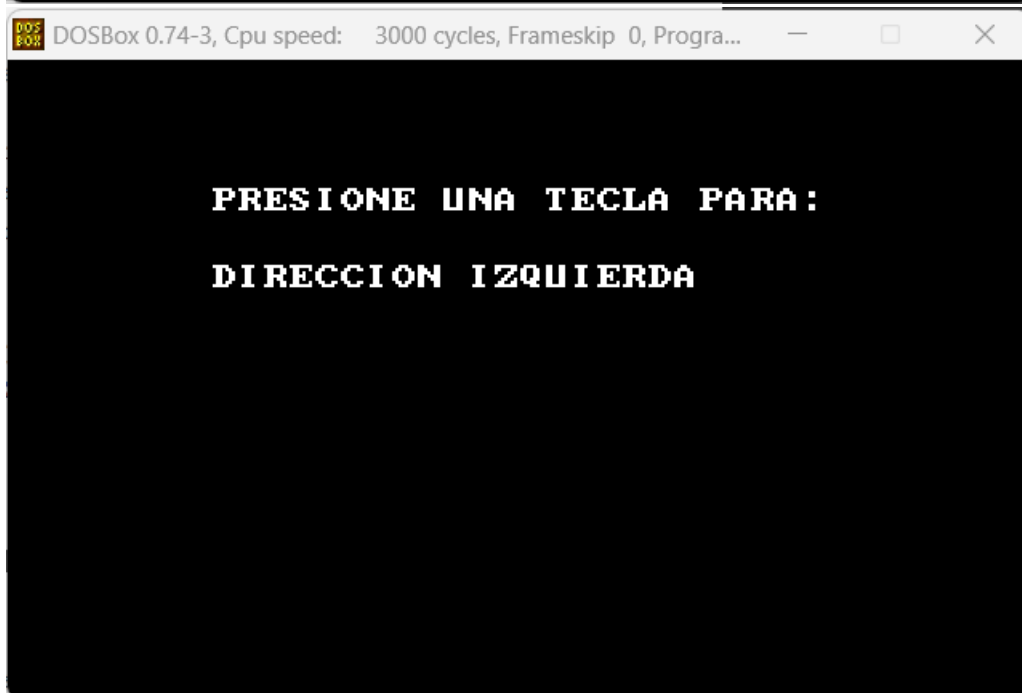


7. La opción configuración abre un menú donde se puede ver la configuración actual de los controles del juego.



8. En este menú tenemos las opciones de regresar y de cambiar controles, si elegimos la opción de cambiar controles comenzará a preguntarnos una por una la tecla que queremos fijar para cada control.







9. La última opción es la de salir, esta opción cierra el juego.

