

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
CENTRO UNIVERSITARIO DE OCCIDENTE  
DIVISIÓN DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA  
ESTRUCTURA DE DATOS



MANUAL DE USUARIO

DIEGO ALESSANDRO GONZALEZ BRAVO / 202230939

### Requerimientos para el funcionamiento de la aplicacion:

- C++

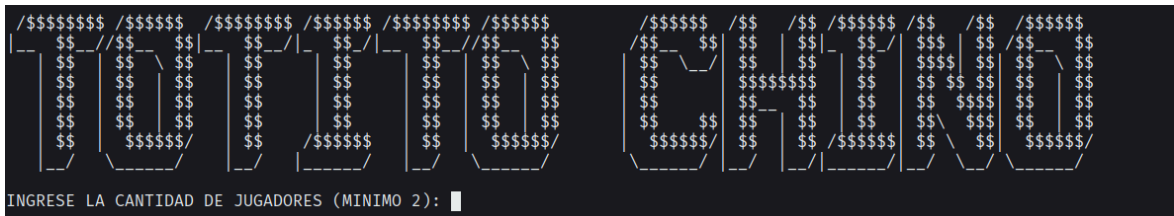
## Iniciar la aplicación:

Para iniciar la aplicación necesitamos descargar en Github el proyecto, en este [link](#).

Ya habiendo descargado la aplicacion nos dirigimos primero a la carpeta de Practica1-EDD, luego a la carpeta de CMAKE-BUILD-DEBUG y después buscamos el ejecutable ya sea Practica1-EDD.exe para windows o si estamos en windows procedemos a ejecutar el programa con el .exe, pero si estamos en ubuntu u otra distribución de linux ejecutamos el comando:

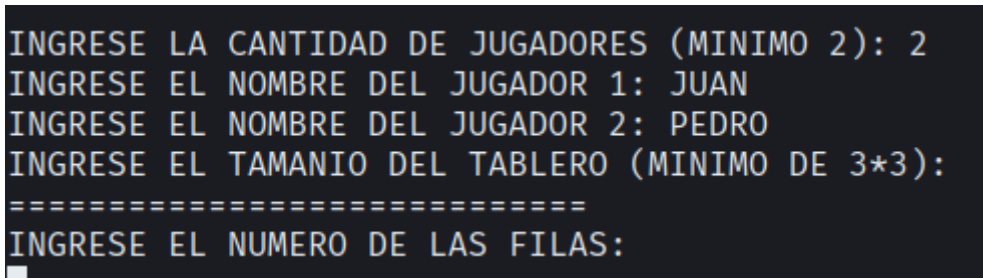
./Practica1-EDD

De primero nos aparecerá esta inicio:

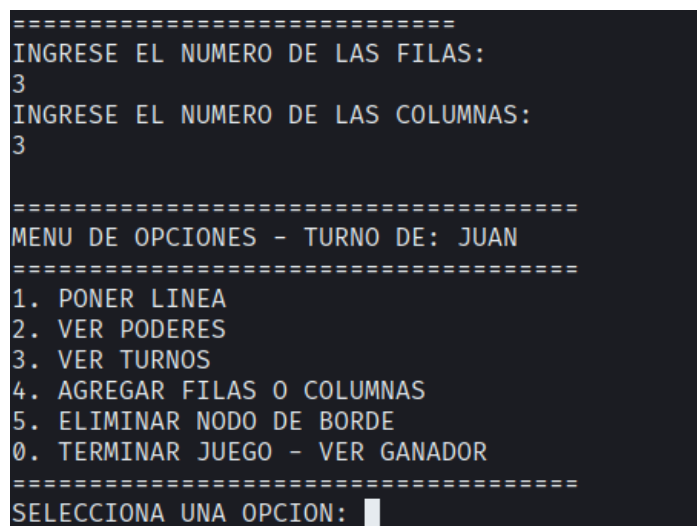


Debemos de ingresar la cantidad de jugadores

Habiendo ingresado la cantidad ingresamos el nombre de los jugadores y despues nos pedira el tamaño de las filas y las columnas:



Habiendo realizado lo anterior nos aparecera un menu, al ser una cola el primer jugador que se ingresó es el primero en jugar



Con ello podremos seleccionar 6 opciones.

1. poner linea: En esta función podremos poner una línea ya sea horizontal o vertical ingresando el número de la fila y la columna:

```
=====
SELECCIONA UNA OPCION: 1
  0  1  2
0  0  0  0
1  0  0  0
2  0  0  0

TURNO DEL JUGADOR: JUAN
INGRESE LA FILA: 0
INGRESE LA COLUMNA: 0
INGRESE LA DIRECCION (H (HORIZONTAL)/ V (VERTICAL)): h
  0  1  2
0  0---0  0
1  0  0  0
2  0  0  0

TURNO FINALIZADO: JUAN
```

2. Ver poderes: implementación faltante
3. Ver turnos: Vemos como están los turnos (Cola)

```
=====
SELECCIONA UNA OPCION: 3
TURNOS ACTUALES:
COLA ACTUAL:
JUGADOR: JUAN PUNTUACION: 0 CARACTER: J
```

4. Agregar filas o columnas: Aca se le pregunta al usuario si quiere agregar una fila o columna en los bordes del tablero:

```
=====
SELECCIONA UNA OPCION: 4
QUIERES AGREGAR FILAS (F) O COLUMNAS (C) F
NUEVA FILA AGREGADA. TABLERO DE: 4x3
```

5. Eliminar nodo: Se elimina las últimas filas o columnas del tablero:

```
SELECCIONA UNA OPCION: 5
INGRESA X: 4
INGRESA Y: 3
SOLO SE ELIMINAN NODOS EN BORDES
```

Y por último el terminar el juego, con ello podremos terminar el juego y nos mostrara quien es el ganador o si hay empate:

```
=====
DATOS FINALES:
GANADOR POR PUNTOS: JUAN
EL GANADOR ES: JUAN
=====
```