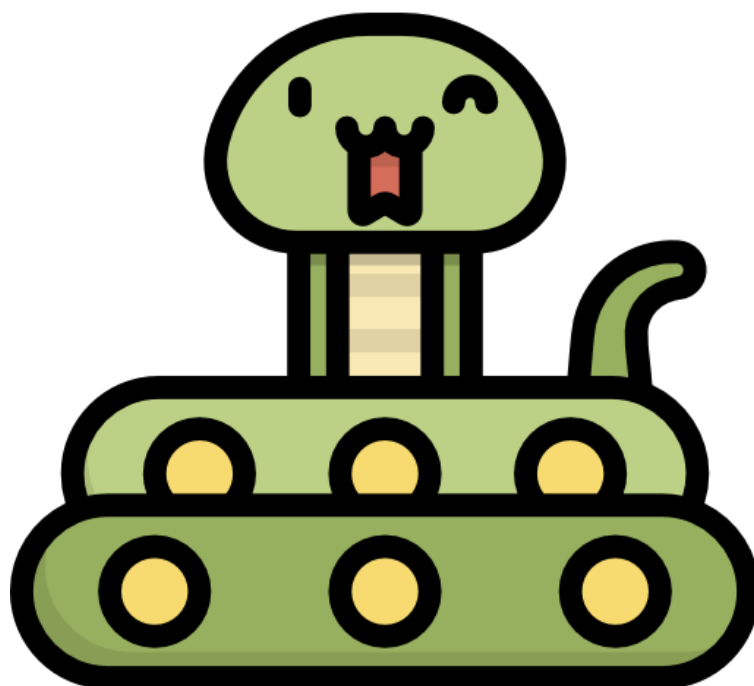


Universidad de San Carlos
de Guatemala
Facultad de Ingeniería
Organización Computacional
Segundo semestre 2019
Catedrático: Ing. Otto Rene
Escobar Leiva
Auxiliar: Christian Real

MANUAL DE USUARIO



03/11/2019

VIBORITA SERIAL

Cristian Suy - [Coordinador] 201700918 - CSuy
Yelstín de León - 201602836 - airton47
Ricardo Pérez - 201700524 - Ricardo16X
Byron Gómez - 201700544 - ByrCas
Andrea Saenz - 201503484 - andreadsaenz
Juan Pablo Alvarado - 201700511 - 201700511

Manual de Usuario

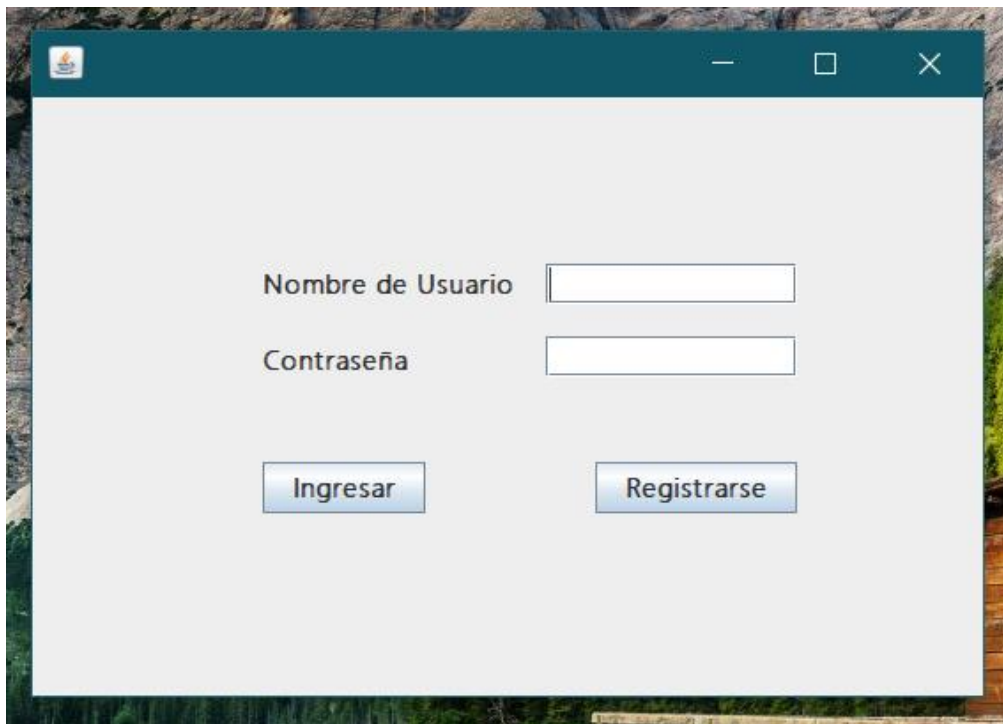
VIBORITA SERIAL

Los Flip – Flops son circuitos que tiene la capacidad de permanecer en un estado fijo (0 o 1) durante un tiempo indefinido, entre estos podemos encontrar diversos tipos como: JK, D, RS y T. Estos dispositivos nos ayudarán a guardar bits en memoria para luego ser utilizados como contadores, registros, memorias. Un registro de desplazamiento es un circuito digital secuencial que consiste en una serie de biestables, generalmente de tipo D, conectados en cascada que basculan de forma sincrónica con la misma señal de reloj. Según las conexiones entre los biestables, se tiene un desplazamiento a la izquierda o a la derecha de la información almacenada. Los registros universales, además de bidireccionales permiten la carga en paralelo.

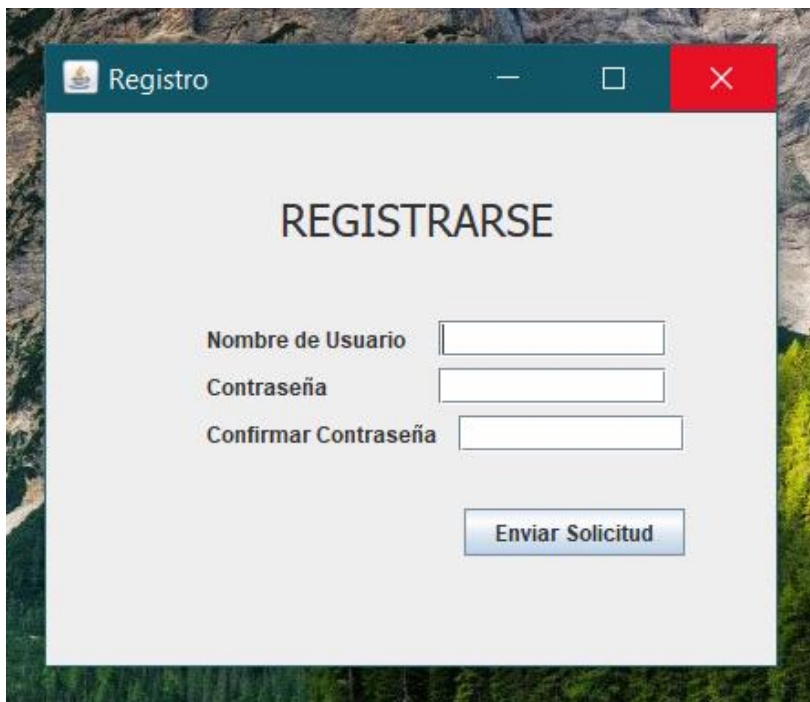
Un demultiplexor es un circuito combinacional que tiene una entrada de información de datos d y n entradas de control que sirven para seleccionar una de las 2^n salidas, por la que ha de salir el dato que presente en la entrada. Esto se consigue aplicando a las entradas de control la combinación binaria correspondiente a la salida que se desea seleccionar.

1.1 PASOS

1.1.1 Paso 1: Inicia la aplicación

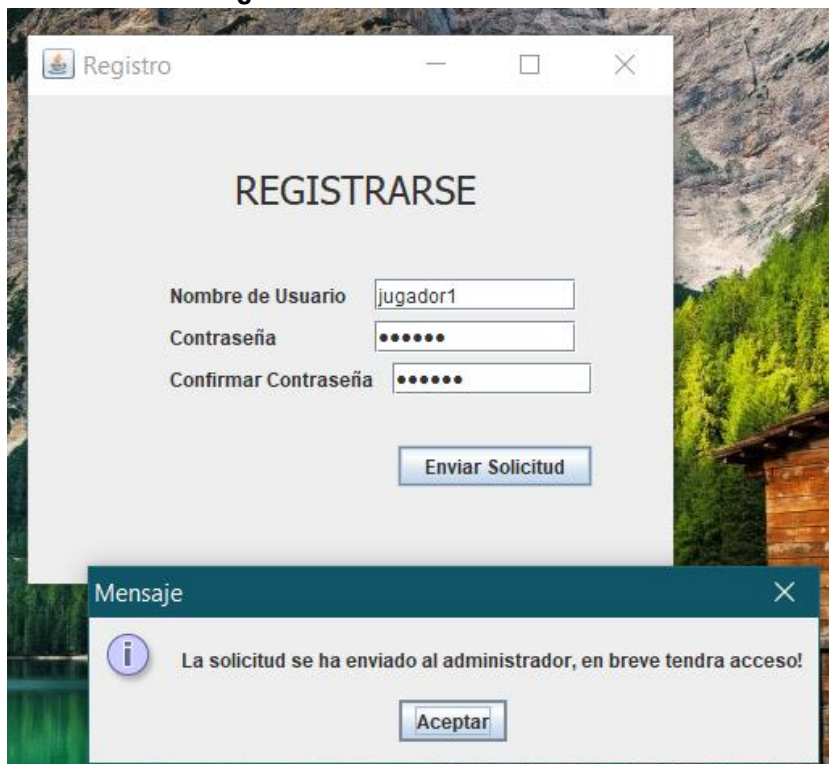


1.1.2 Paso 2: Registra tu usuario



The screenshot shows a window titled 'Registro' with a dark blue header bar containing a small icon and window controls. The main area is light gray and contains the heading 'REGISTRARSE' in large, bold, black letters. Below the heading are three input fields: 'Nombre de Usuario', 'Contraseña', and 'Confirmar Contraseña'. Each field has a white border and a small cursor. Below the fields is a blue button with white text that says 'Enviar Solicitud'. The window is set against a background image of a forest and a mountain.

1.1.3 Paso 3: Ingresa tus datos de registro.



The screenshot shows the same 'Registro' window as in the previous step, but now the input fields are filled with data: 'jugador1' for the username, and six dots for both the password and confirmation password fields. The 'Enviar Solicitud' button is still present. At the bottom of the window, there is a smaller window titled 'Mensaje' with a dark blue header bar. It contains an information icon (a lowercase 'i' inside a circle) and the text 'La solicitud se ha enviado al administrador, en breve tendra acceso!'. Below the text is a blue button with white text that says 'Aceptar'.

Ilustración 1 En breve se confirmará tu usuario.

1.1.4 Paso 4: Luego de que tu usuario haya sido confirmado podrás ingresar con los datos que ingresaste en el Login



1.1.5 Paso 5: Vista de inicio de usuario

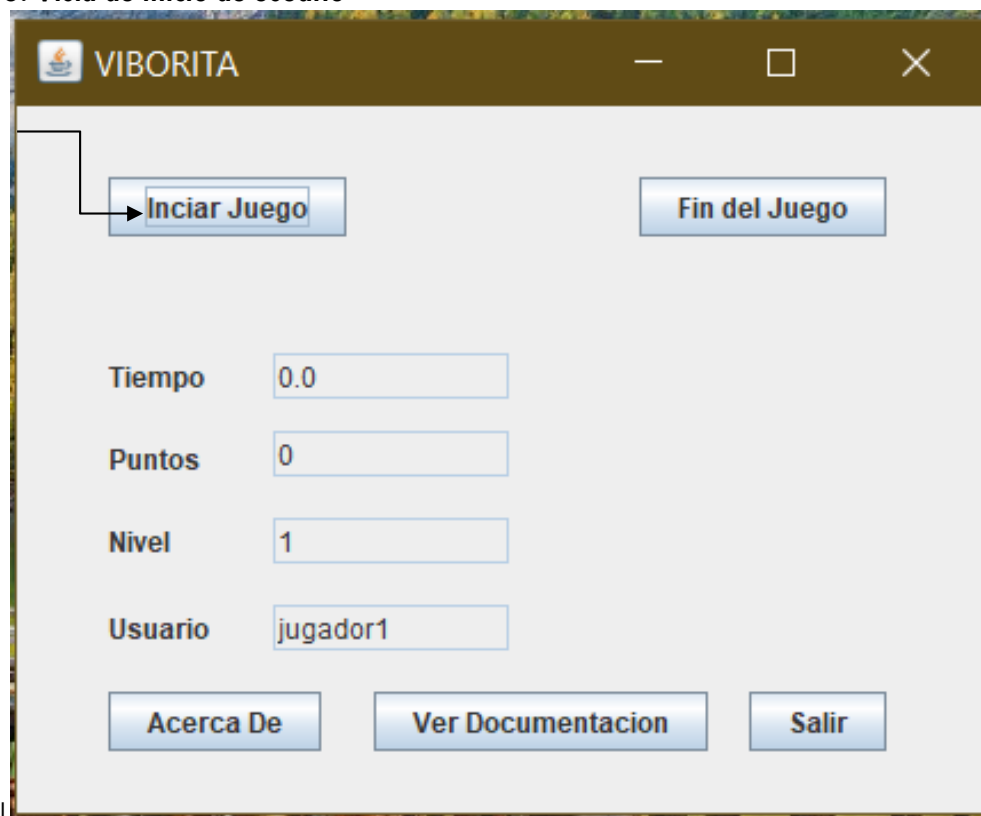
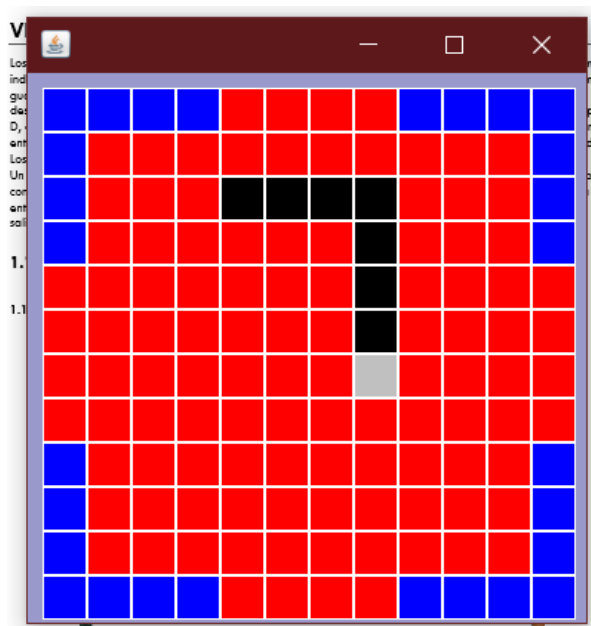


Ilustración 2. Podrás visualizar el tiempo que ha invertido en el juego, los puntos que ha acumulado, los niveles que haz alcanzado y el nombre de usuario. Además podrás iniciar a jugar, finalizar el juego y ver la documentación.

1.1.6 Paso 6: Juega!!



1.1.7 Paso 7: GAME OVER!

