

Universidad Mariano Gálvez de Guatemala

Sede El Naranjo

Ingeniería En Sistemas De Información Y Ciencias De La Computación



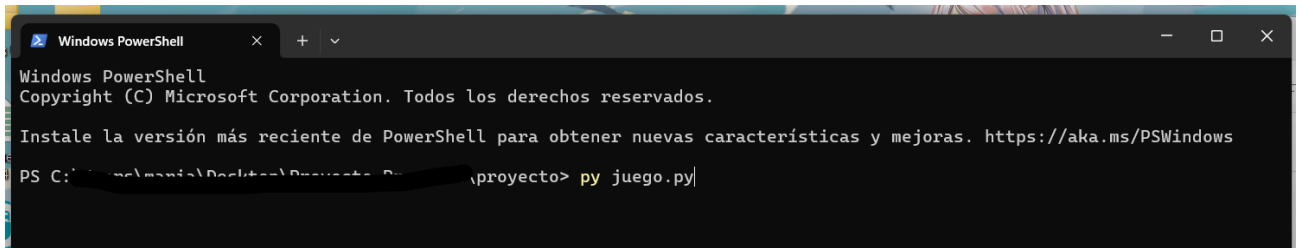
Manual de usuario

María Luisa Fernanda Calderón Molina

Carné No. 9490-23-9993

Guatemala, Mayo 2024

El usuario ingresa con el comando `py juego.py` dentro de la carpeta que lo almacena



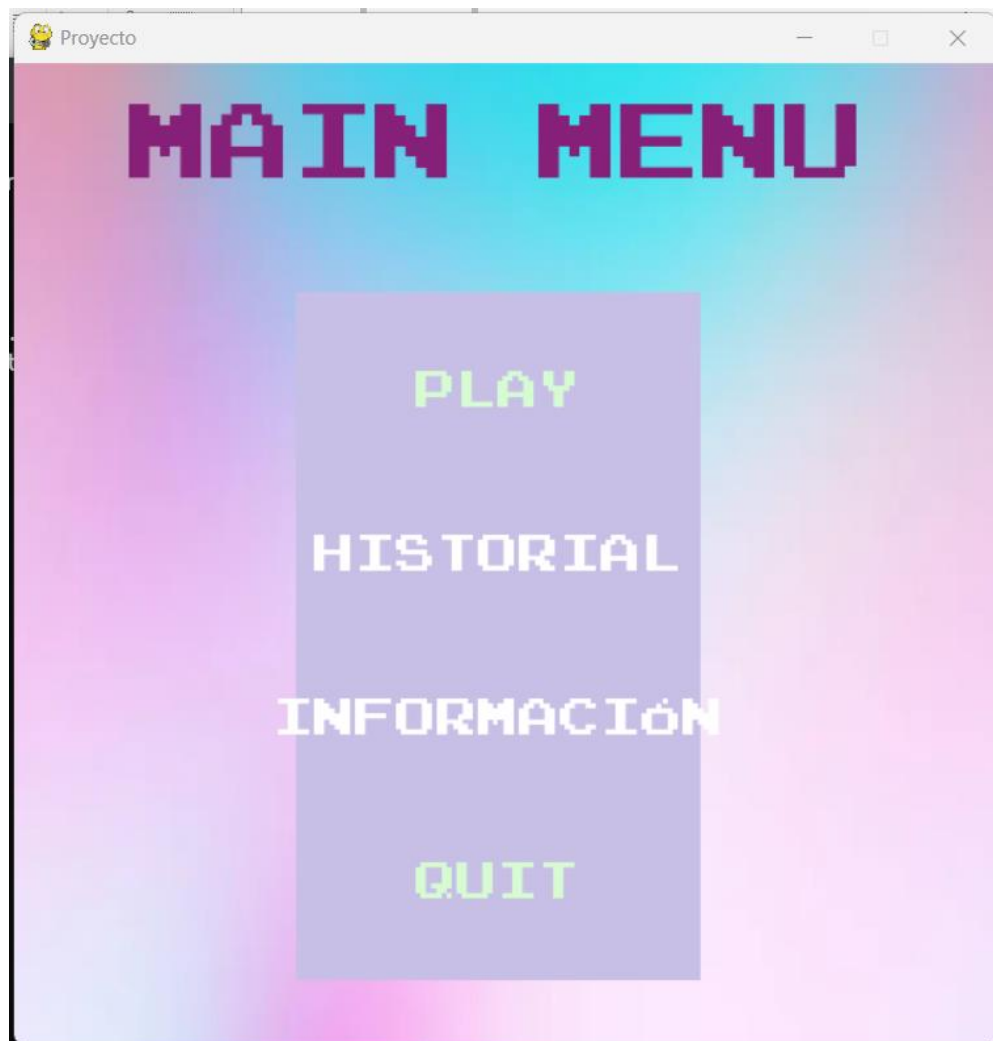
```
Windows PowerShell
Copyright (C) Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

Instale la versión más reciente de PowerShell para obtener nuevas características y mejoras. https://aka.ms/PSWindows

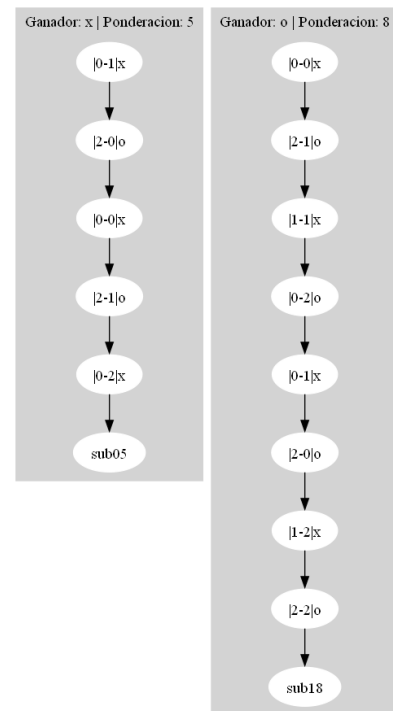
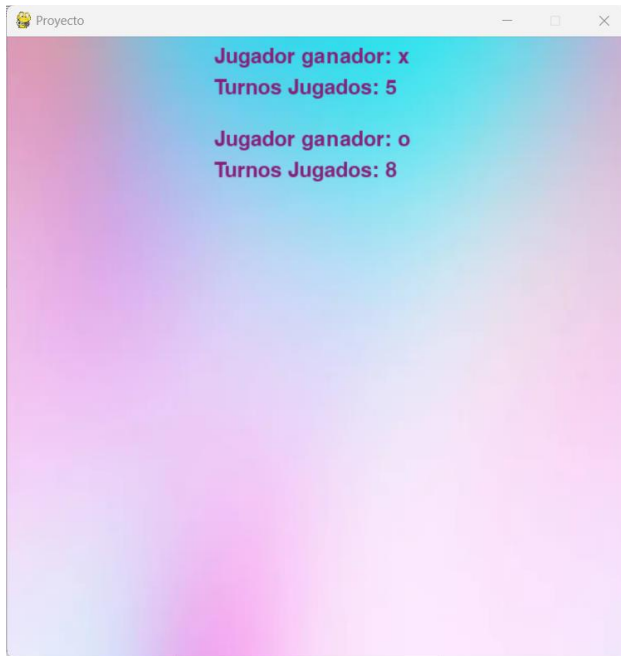
PS C:\Users\maria\Desktop\Proyecto\Proyecto> py juego.py|
```

El sistema mostrar un menú principal con las opciones a elegir:

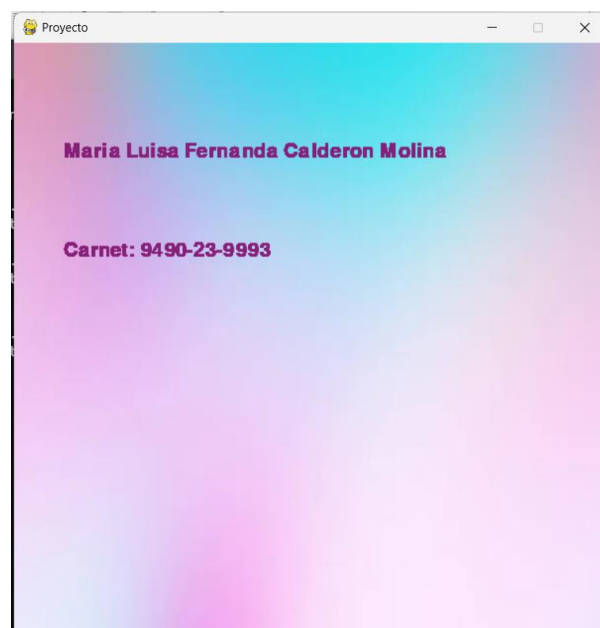
- PLAY
- HISTORIAL
- INFORMACIÓN
- QUIT



Opción Historial: El sistema mostrara el historial de las partidas, el ganador y en número de jugadas, así como la generación de la estructura de datos con Gaphviz

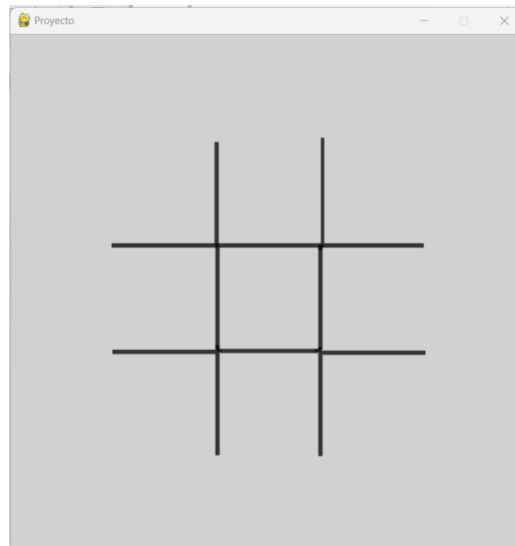


Opción información: El sistema mostrara la información del estudiante que desarrollo el proyecto

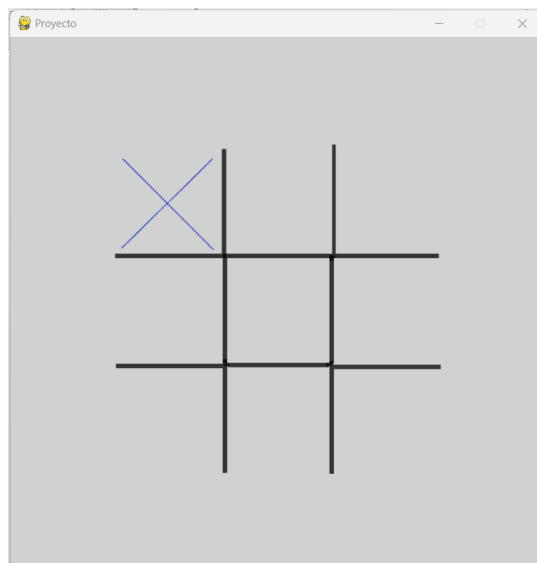


Opción Play:

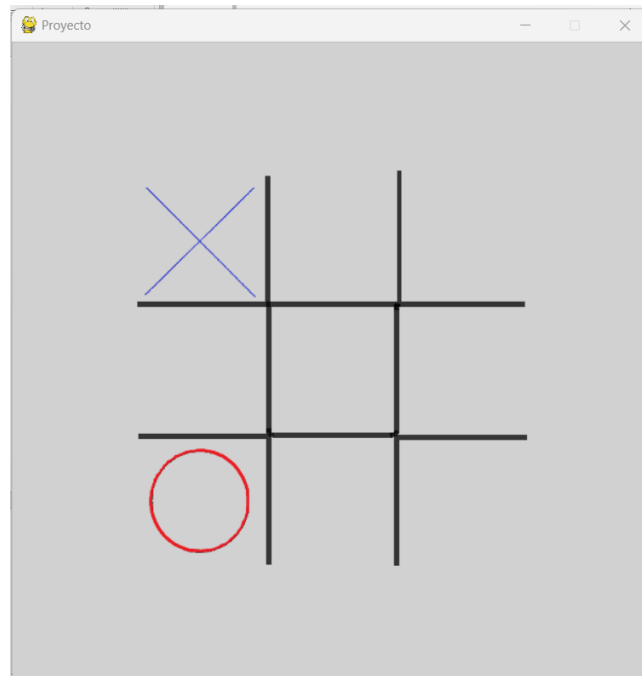
El sistema mostrara la pantalla de juego



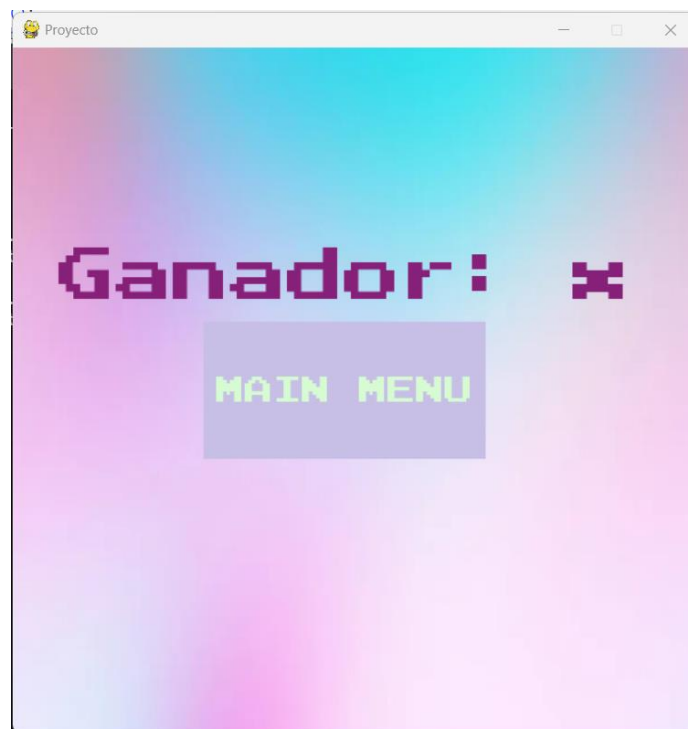
El usuario podrá seleccionar cualquier casilla y esta se marcará con una "x"



El sistema será el contrincante y marcará otra casilla con un "o"



El juego mostrara una pantalla con el ganador o su fue empate



El usuario podrá volver al menú principal