

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

FACULTAD DE INGENIERÍA

ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS

ARQUITECTURA DE COMPUTADORES Y ENSAMBLADORES 1

SECCIÓN “N”

VACACIONES DEL PRIMER SEMESTRE 2023



## MANUAL DE USUARIO

### PRÁCTICA 2

Diego Andrés Huíte Alvarez

202003585

03/07/2023

# Índice

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>3</b>
<b>REQUERIMIENTOS</b>	<b>4</b>
<b>INICIO DEL SOFTWARE</b>	<b>5</b>
<b>INICIAR JUEGO</b>	<b>6</b>
<b>CONFIGURACIÓN</b>	<b>7</b>
<b>CARGAR NIVEL</b>	<b>8</b>

## **INTRODUCCIÓN**

Bienvenido al manual de usuario del proyecto 2 de arquí1, un juego que imita al famoso juego SOKOBAN.

## **REQUERIMIENTOS**

### Software:

- Sistema operativo windows, linux o macOS
- DOSbox instalado
- MASM611

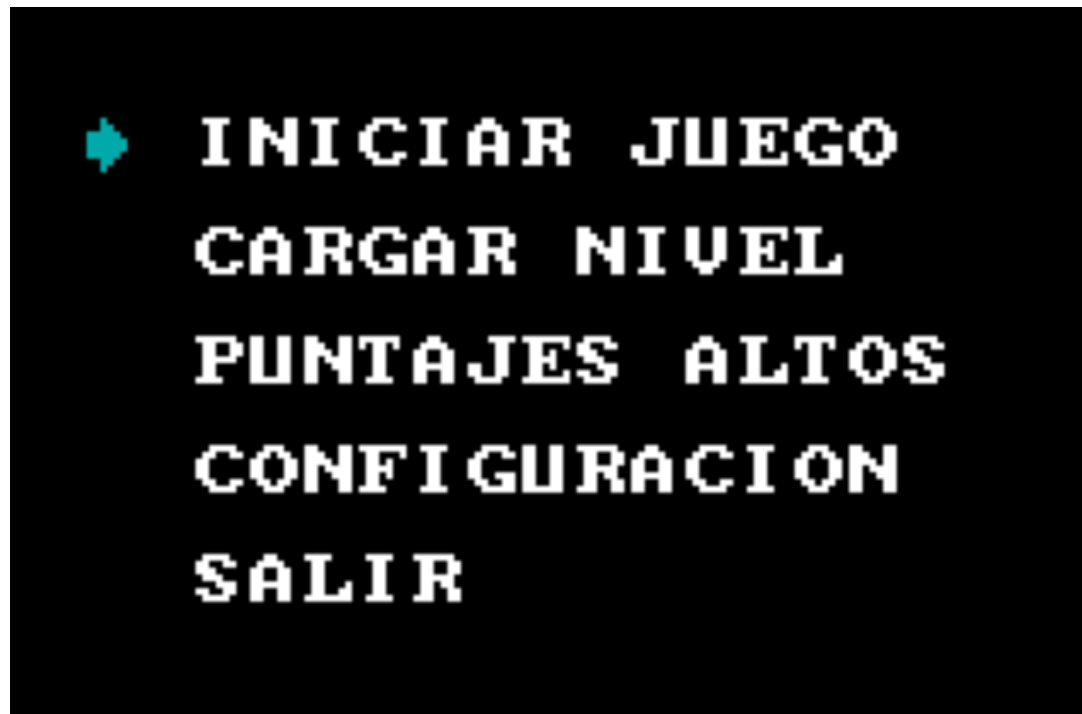
### Hardware:

- Mouse
- Teclado
- Monitor
- 2gb de ram

## INICIO DEL SOFTWARE



Al iniciar el programa, se muestra información del desarrollador por un tiempo. Para luego mostrarle el siguiente menú principal



## INICIAR JUEGO

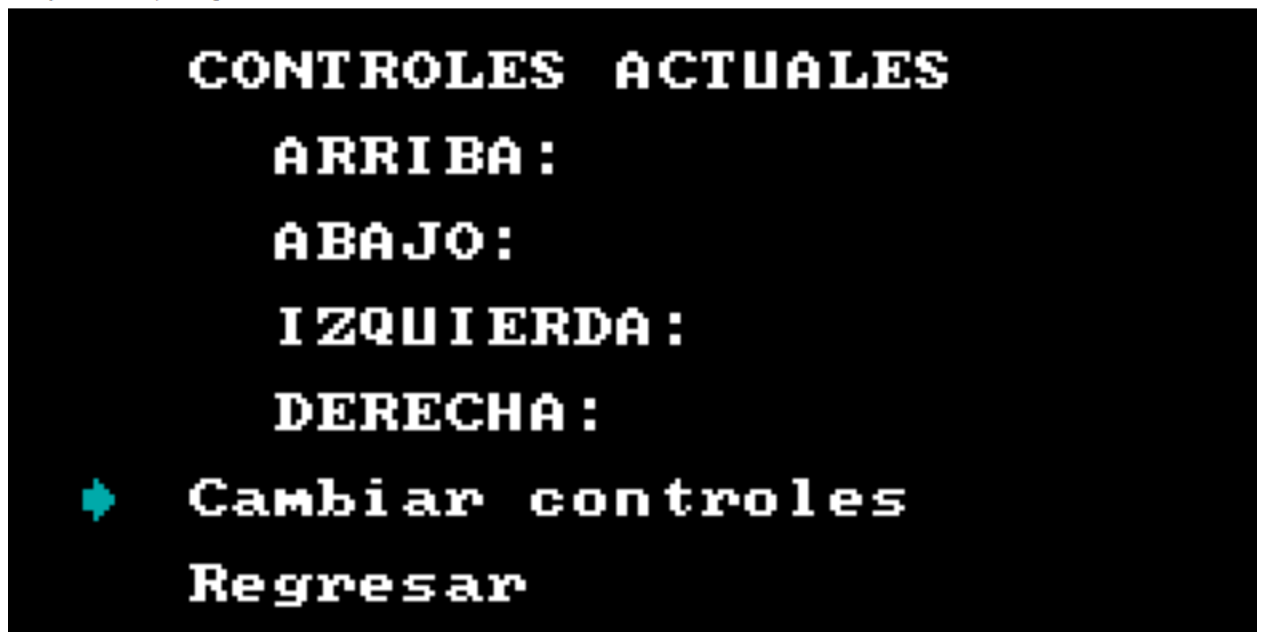
Acá se buscarán los archivos NIV.00, NIV.01, NIV.10, en los que se guarda la info de los niveles, asegúrese de que estén ahí.



Una vez haya ganado todos los niveles, se le regresará al menú principal.

Cuando usted presione la tecla F2, podrá ver el siguiente menú de pausa:

## CONFIGURACIÓN



Permite cambiar los controles con los que usted está jugando



## CARGAR NIVEL



RUTA: NIV.00S

Ingresa la ruta del nivel a jugar y debería de cargarse el nivel deseado.