

Manual de Usuario*

* Practica 1: Arquitectura y Ensambladores Sección A
Douglas Daniel Aguilar Cuque 201503935

*

Resumen– Este documento explica el funcionamiento de la practica dos. Iniciando desde el menu, como jugar, como registrar y como ver los reportes.

Palabras clave– Reporte, Modo Calculadora, factorial.

Abstract—This document explains the operation of practice two. Starting from the menu, how to play, how to register and how to see the reports.

Index Terms—Report, Calculator mode, factorial

I. FUNCIONAMIENTO

A. Menu

Al inicio se muestra el encabezado con los datos de la universidad, el curso y el alumno que realizo la practica y un menu. El menu cuenta con 5 opciones las cuales son

- Ingresar
- Registrar
- Salir

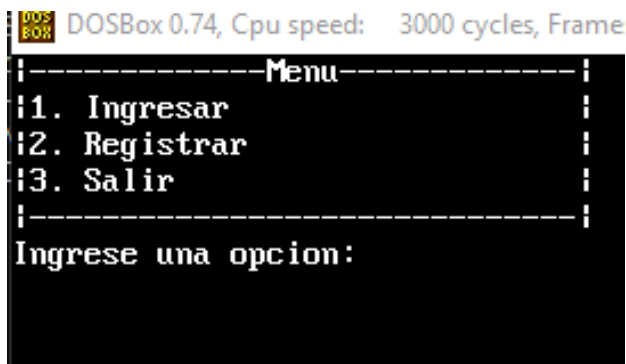


Fig. 1. Menu

B. Ingresar

Primero se ingresa el nombre del usuario. Despues se ingresa la calve del usuario. Si el usuario o la calve son incorrecta se regresa al menu

Arquitectura y Ensambladores 1 Sección "A"

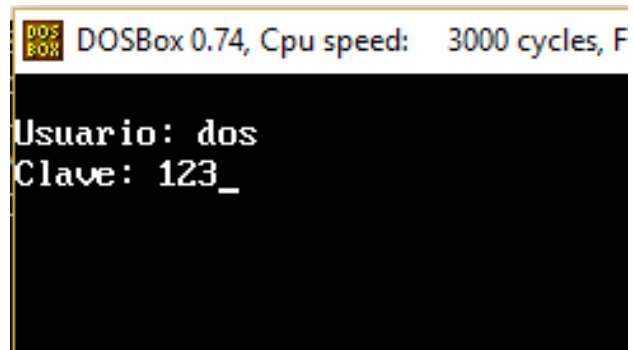


Fig. 2. Ingresar

C. Menu usuario

Si el archivo tiene errores los muestra todos y luego pide la ruta de nuevo.

- Jugar
- Regresar

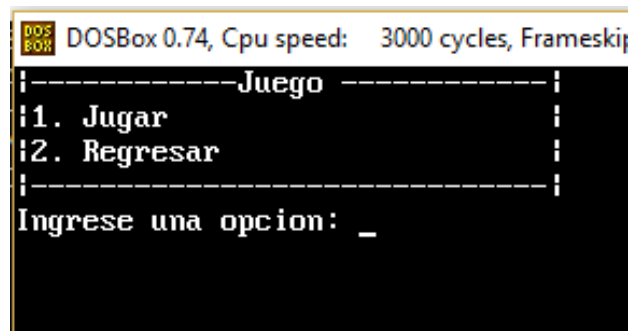


Fig. 3. Menu usuario

D. Jugar

En esta opcion, se inicia el juego. Para controlar la serpiente se utiliza las flechas del teclado. En la pantalla se muestra el nombre del usuario, el nivel en el que esta el usuario, la puntuacion que lleva el usuario, el tiempo que lleva jugando el usuario. Cuando la serpiente come diez circulos pasa al nivel dos, en el cual se reinicia el tamaño de la serpiente y se aumenta la velocidad de la serpiente. Lo mismo pasa cuando se pasa a nuvel tres.

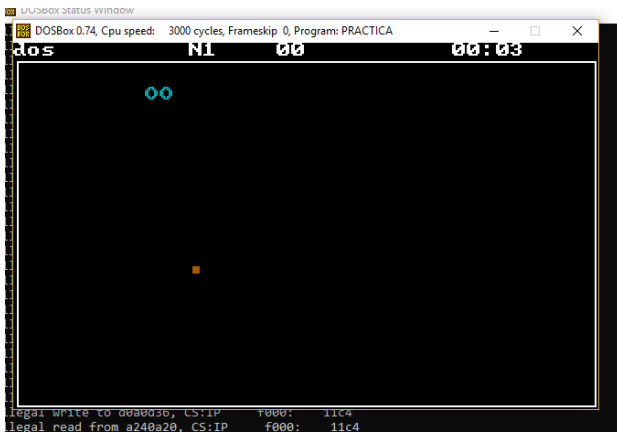


Fig. 4. juego

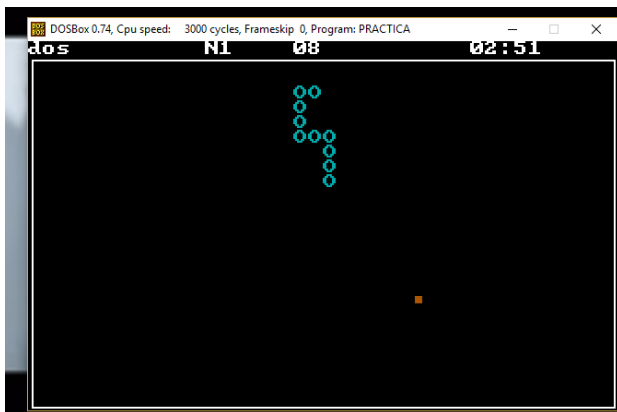


Fig. 5. Nivel uno

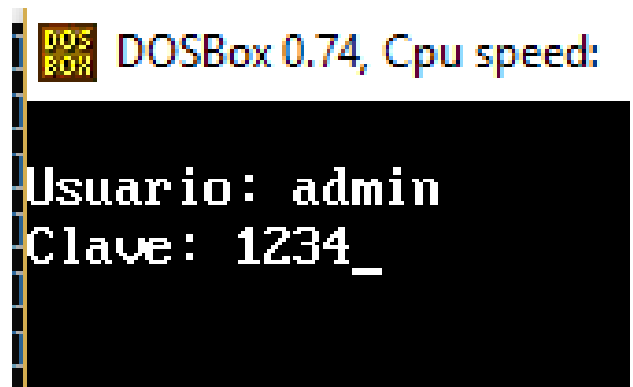


Fig. 7. Continuar

1) *Menu administrador:* Este menu cuenta con las opciones de ver el top 10 de puntuacion, y el top 10 de tiempo.

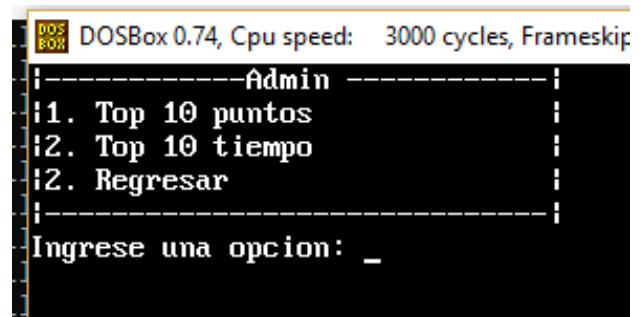


Fig. 8. INT 02H

E. Registrar

Primero se ingresa el nombre del usuario, si el usuario ya existe muestra un mensaje, si el usuario no existe pide la clave, luego verifica que la clave sea numerica, si no es numerica pide la clave.

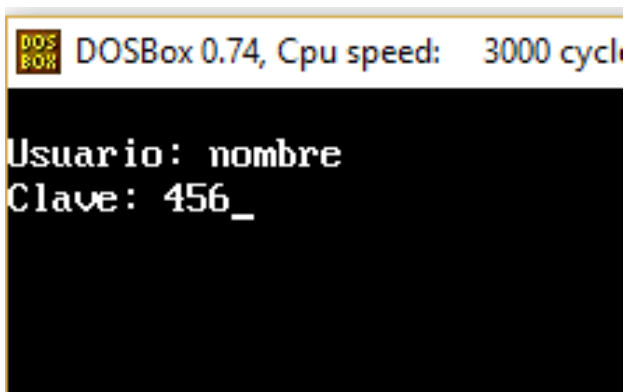


Fig. 6. Usar A

F. Administrador

El administrador tiene otras opciones que los jugadores.

REFERENCES

- [1] INT 10H, Modo video, INT 10H Recuperado de: http://ict.udlap.mx/people/oleg/docencia/Assembler/asm_interrup10.html
- [2] INT 21H, interrupción, INT 21H Recuperado de: http://ict.udlap.mx/people/oleg/docencia/ASSEMBLER/asm_interrup21.html
- [3] Manejo de archivos, Ensamblador básico, archivo Recuperado de: <http://miensamblador.blogspot.com/2013/07/manejo-de-archivos.html>
- [4] NASM, NASM - The Netwide Assembler, NASM Recuperado de: <https://www.nasm.us/doc/nasmdoc0.html>