

Instituto Tecnológico de Costa Rica

Área Ingeniería en Computadores

Lenguajes, Compiladores e intérpretes (CE3104)

Primer Semestre 2022

Tarea# 1 Grupo1

Integrantes: Jose Antonio Espinoza Chaves / Eduardo Zumbado Granados

Manual de Usuario para TictacToe

1. Requerimientos de Hardware y Software

Hardware:

- CPU: Procesador de 2 núcleos y 2 hilos (No es necesario ningún procesador mayor a este, pues el programa no utiliza multi-threading)
- RAM: Al menos 1 GB libre de memoria, recomendado 4 GB de memoria (El programa cuando la cuadrícula es 10x10, la computadora usa el máximo de memoria posible y en pruebas no excedía de 700 MB).
- Almacenamiento: 1 MB de almacenamiento libre (El programa no excede de 250 KB)
- Display: Cualquier monitor con un mínimo de 800x800 pixeles (Dimensiones del programa).

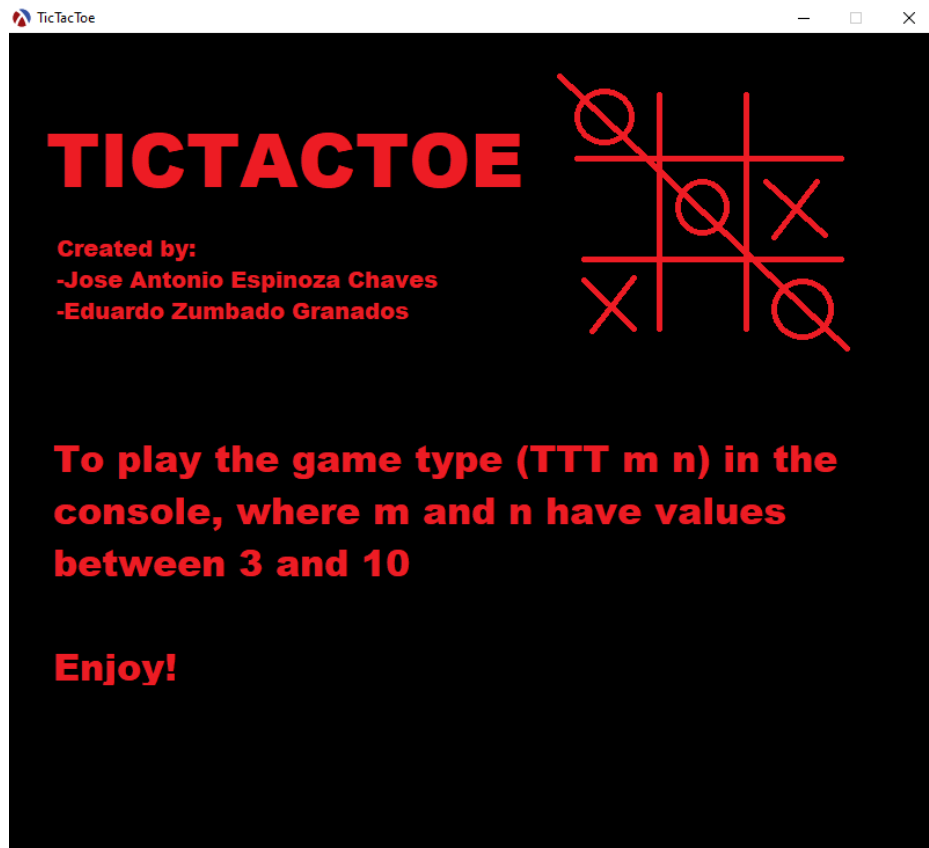
Software:

- Racket v.8.4
- Librerías gráficas están incluidas en el lenguaje, no es necesaria ninguna instalación extra.

2. Ejecución del programa

1. Abrir el archivo “TicTacToe_GUI.rkt” con DrRacket.
2. Ejecutar el archivo con el botón “run” del IDE.

3. Se abrirá la siguiente ventana:

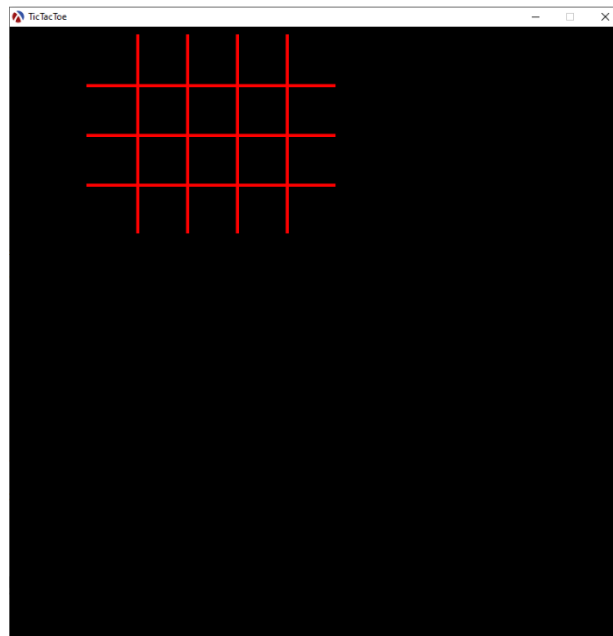


4. Una vez abierta la ventana, dirigirse a DrRacket y en la consola poner la instrucción “(TTT m n)”, donde m es la cantidad de columnas y n es la cantidad de filas. Estos valores deben estar entre 3 y 10. Presionar la tecla ENTER.

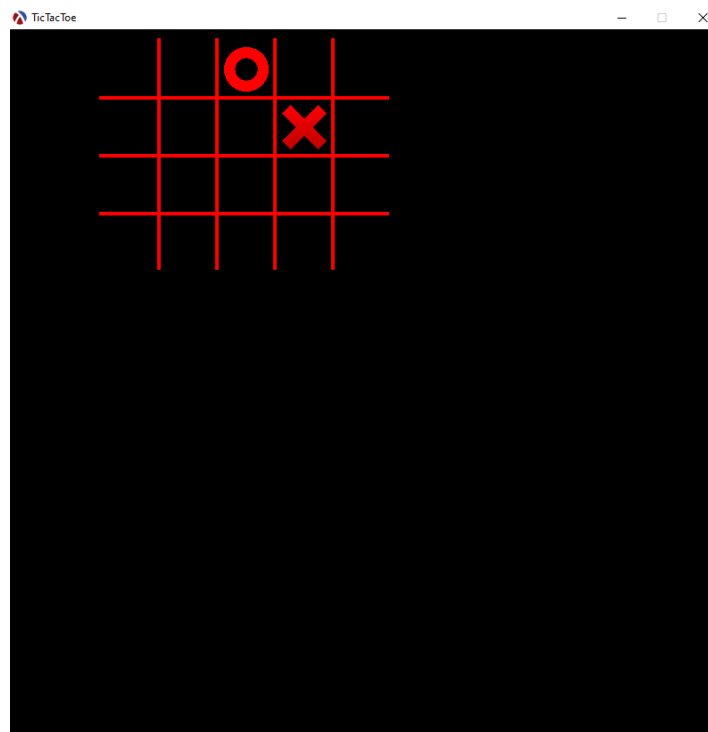
```
Welcome to DrRacket, version 8.4 [cs].
Language: racket, with debugging; memory limit: 128 MB.
#t
#t
#t
> (TTT 3 3)
```

```
Welcome to DrRacket, version 8.4 [cs].
Language: racket, with debugging; memory limit: 128 MB.
#t
#t|
#t
> (TTT 5 4)
```

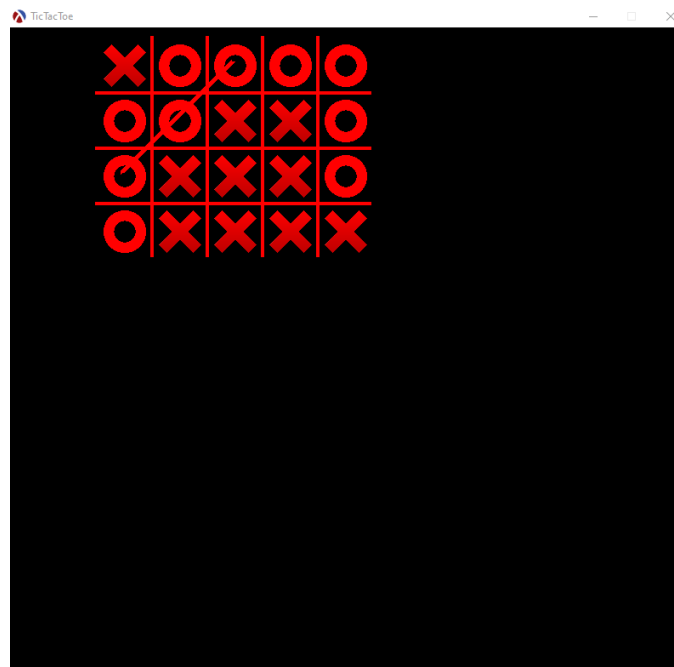
5. Una vez presionada la tecla ENTER, se abrirá el tablero para jugar, con las dimensiones especificadas anteriormente.



6. Con el tablero abierto, ya el juego estaría listo para empezar. El jugador siempre empieza primero y tendrá asignada el símbolo X. Para comenzar se debe clickear en cualquier espacio.



- Una vez puesta la X, el programa pondrá su ficha contra ti. Este proceso se repetirá hasta encontrar a un ganador.



- Cuando termine el juego, se mostrará una ventana emergente notificando al usuario si ganó, perdió o empató el juego.

