

MANUAL USUARIO

PRACTICA 4

ASSEMBLY

ELEAZAR JARED LOPEZ OSUNA

201700893

SECCION A

Contenido

ACERCA DE ASSEMBLY	3
ACERCA DE LA PRACTICA	4
- CICLO DEL JUEGO	4

ACERCA DE ASSEMBLY

ENSAMBLADOR ES UN LENGUAJE DE PROGRAMACION DE BAJO NIVEL CONSISTE EN UN CONJUNTO DE MNEMONICOS QUE REPRESENTAN INSTRUCCIONES BASICAS PARA LOS PROCESADORES, MICROPROCESADORES, MICROCONTROLADORES Y OTROS CIRCUITOS INTEGRADOS PROGRAMABLES.

SU IMPLEMENTACION ES MEDIANTE LA REPRESENTACION SIMBOLICA DE LOS CODIGOS BINARIOS DE MAQUINA ESTOS SE USAN PARA PROGRAMAR LA ARQUITECTURA DEL PROCESADOR.

EL LENGUAJE ASSEMBLY TIENE LA REPRESENTACION MAS DIRECTA DEL CODIGO MAQUINA ESPECIFICO PARA CADA ARQUITECTURA, QUE PUEDE SER LEGIBLE POR UN PROGRAMADOR.

- ACERCA DE LA PRACTICA

LA PRACTICA CONCISTE EN EL DESARROLLO DEL JUEGO "GO". EL CUAL ESTA CONFORMADO POR UN TABLERO DE 8X8 (64 POSICIONES) Y DOS JUGADORES REPRESENTADOS POR FICHAS *BLANCAS* Y *NEGRAS*.

EL JUEGO SE LLEVARÁ A CABO POR MEDIO DE CONSOLA, ESTO QUIERE DECIR QUE NO HARA USO DE UNA INTERFAZ GRAFICA.

- CICLO DEL JUEGO

EL JUEGO INICIARA CON UN ENCABEZADO CON LA SIGUIENTE INFORMACION:

- UNIVERSIDAD
- FACULTAD
- ESCUELA
- CURSO
- NOMBRE DEL ALUMNO
- CARNÉ DEL ALUMNO
- SECCIÓN

LUEGO SE MUESTRA UN MENÚ DE SELECCIÓN CON LAS SIGUIENTES OPCIONES:

- INICIAR JUEGO
- CARGAR JUEGO
- SALIR

EN CADA TURNO SE PODRÁN INGRESAR LOS SIGUIENTES COMANDOS

- PASS: PASA DE TURNO
- EXIT: SALE DEL JUEGO
- SAVE: GUARDA EL JUEGO
- SHOW: MUESTRA EL TABLERO
- POSICION ([A-H][1-8]): INSERTA EN POSICION

AL MOMENTO QUE UNA CADENA DE FICHAS ENCIERRE A LAS FICHAS OPUESTAS ESTAS SE ELIMINARAN DEL TABLERO Y LAS FICHAS ELIMINADAS SE SUMARAN A LOS PUNTOS DE LAS FICHAS QUE LAS ENCERRO.

FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO

- INICIO

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERIA
CIENCIAS Y SISTEMAS
ARQUITECTURA DE COMPUTADORES Y ENSAMBLADORES 1
NOMBRE: ELEAZAR JARED LOPEZ OSUNA
CARNET: 201700893
SECCION: A

1) Start New Game
2) Load Game
3) Exit
Selec your option

-

INGRESAR UN NUMERO DEL 1 AL 3 PARA PODER CONTINUAR.

- START NEW GAME

```

  ABCDEFGH
1  ~~~~~ 1
2  ~~~~~ 2
3  ~~~~~ 3
4  ~~~~~ 4
5  ~~~~~ 5
6  ~~~~~ 6
7  ~~~~~ 7
8  ~~~~~ 8
  ABCDEFGH
Black Turn:
```

CADA JUGADOR PROCEDE A INGRESAR UN COMANDO.

- LOAD GAME

-----You selected Load Game-----
Enter File name with extension: prueba.txt_

INGRESAR EL NOMBRE DEL ARCHIVO QUE SE DESEA CARGAR. SE CARGA EL ARCHIVO

```

      ABCDEFGH
1 BBB~~~~~ 1
2 BNNBBBN~ 2
3 BN~NNNB~ 3
4 BNNBBB~~ 4
5 BBB~~~~~ 5
6 ~~~~~~ 6
7 ~~~~~~ 7
8 ~~~~~~ 8
      ABCDEFGH
White Turn:

```

- SAVE

INGRESAR EL COMANDO *SAVE* PARA PODER GUARDAR EL PROGRESO DEL JUEGO.

```

      ABCDEFGH
1 BBB~~~~~ 1
2 BNNBBBN~ 2
3 BN~NNNB~ 3
4 BNNBBB~~ 4
5 BBB~~~~~ 5
6 ~~~~~~ 6
7 ~~~~~~ 7
8 ~~~~~~ 8
      ABCDEFGH
White Turn: SAVE_

```

INGRESAR EL NOMBRE CON EL CUAL VAMOS A GUARDAR EL ARCHIVO

Enter new File name with extension: test.txt

File Saved Successfully, Press any key to continue

- PASS

INGRESAR EL COMANDO *PASS* PARA PASAR EL TURNO

- EXIT

INGRESAR EL COMANDO *EXIT* PARA TERMINAR EL JUEGO

- SHOW

INGRESAR EL COMANDO *SHOW* PARA GENERAR UN ARCHIVO HTML EN EL CUAL SE MOSTRARA EL PROGRESO DEL JUEGO

- FINALIZACION DEL JUEGO

AL MOMENTO DE FINALIZAR EL JUEGO SE REALIZARÁ UN CONTEO DE TODAS PUNTOS DE CADA FICHA.

-----Game Over-----

Puntos fichas Negras: 00
Puntos fichas Blancas: 08