

MANUAL DE USUARIO

Ingreso de nombres

A principio se mostrará el encabezado en consola y se solicitará a cada jugador ingresar su nombre.

```
C:\MSM611\BIN>PRACTICA.EXE
Universidad de San Carlos de Guatemala
Arquitectura de Ensambladores y Computadores 1
Gerson Aaron Quinia Folgar 201904157
Practica 3
Inrese x si desea cerrar el programa

Jugador 1 ingrese su nombre:JUGADOR1

Jugador 2 ingrese su nombre:GERSON_
```

Mecánica del juego

Después de ingresar los nombres empezará el primer turno con el jugador que ingresó su nombre primero, se mostrará en pantalla el tablero en cada turno, para mover las piezas se debe indicar la fila y columna de la ficha que se desea mover seguido de dos puntos se debe indicar la fila y columna de destino.

```
Turno del jugador:JUGADOR1
Juega blancas
Punteo actual: 0

  A B C D E F G H
1  @ _ _ _ _ _ _
2  _ @ _ _ _ _ _
3  @ _ @ _ _ _ _
4  _ _ _ _ _ _ _
5  _ _ _ _ _ _ _
6  _ @ _ @ _ _ _
7  @ _ @ _ @ _ _
8  _ @ _ @ _ _ _

Ingrese su comando:_
```

```
  A B C D E F G H
1  @ _ @ _ _ _ _
2  _ @ _ _ _ _ _
3  @ _ @ _ _ _ _
4  _ _ _ _ _ _ _
5  _ _ _ _ _ _ _
6  _ @ _ @ _ _ _
7  @ _ @ _ @ _ _
8  _ @ _ @ _ _ _

Ingrese su comando:B6:C5
```

```
  A B C D E F G H
1  @ _ @ _ _ _ _
2  _ @ _ _ _ _ _
3  @ _ @ _ _ _ _
4  _ _ _ _ _ _ _
5  _ _ @ _ _ _ _
6  _ _ _ @ _ _ _
7  @ _ @ _ @ _ _
8  _ @ _ @ _ _ _
```

Repeticiones:

Al ingresar coordenadas de movimiento invalido se mostrará un mensaje de error y el turno se repetirá hasta ingresar un movimiento válido.

```
Turno del jugador:JUGADOR3
Juega negras
Punteo actual: 0

  A B C D E F G H
1  @ _ @ _ _ _ _
2  _ @ _ _ _ _ _
3  @ _ @ _ _ _ _
4  _ _ _ _ _ _ _
5  _ _ @ _ _ _ _
6  _ _ @ _ _ _ _
7  @ _ @ _ @ _ _
8  _ @ _ @ _ _ _

Ingrese su comando:A3:C5
Error: Movimiento invalido
Ingrese x para finalizar el juego_
```

Generación de reporte:

Para poder generar un reporte se debe ingresar el comando “REP” durante el turno, luego de esto se debe presionar la tecla ENTER y el reporte se guardará dentro de los archivos de la carpeta donde se encuentra el programa, luego de generar el reporte seguirá el juego con el mismo turno donde se generó el reporte mostrando los nombres de los jugadores, el punteo actual del jugador en turno y el tablero actual.

```
Turno del jugador:JUGADOR3
Juega negras
Punteo actual: 1

  A B C D E F G H
1  @ _ @ _ @ _ @ _
2  _ @ _ @ _ @ _
3  @ _ @ _ @ _ _
4  _ _ _ _ _ _
5  _ _ @ _ _ _
6  _ _ @ _ @ _
7  @ _ _ @ _ @ _
8  _ @ _ @ _ @ _

Ingrese su comando:REP
Ingrese x para finalizar el juego_
```

Finalizar el juego:

En cualquier turno se podrá finalizar el juego ingresando como entrada el carácter “x”.