

MANUAL DE USUARIO

Ingreso de nombres

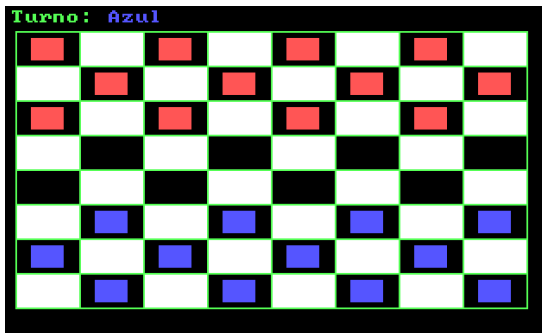
A principio se mostrará el encabezado en consola y se solicitará a cada jugador ingresar su nombre.

```
C:\MS611\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 y se mostrará el tablero en modo video y el color de las piezas que juegan en el turno actual, 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:GERSON
Punteo actual: 0
Porcentaje de piezas: 100 %
Ingrese su comando:_
```

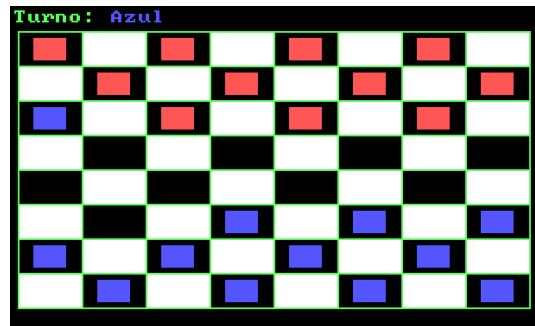
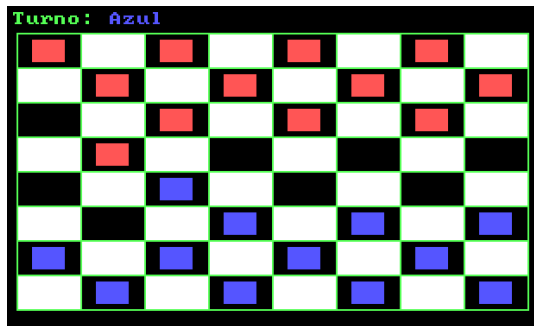
Repeticiones:

Al ingresar coordenadas de movimiento invalido se mostrará un mensaje de error y el turno se repetirá hasta ingresar un movimiento válido, cada vez que un jugador logre comer una pieza el punteo aumenta y se repite el turno.

```
Turno del jugador:GERSON
Punteo actual: 0
Porcentaje de piezas: 100 %
Ingrese su comando:B6:A4
Error: Movimiento invalido
Ingrese x para finalizar el juego_
```

Puntos y porcentajes de fichas:

Cada vez que un jugador logre saltar una ficha del contrincante se repetirá el turno y el punteo aumentará en uno y al comer dos piezas seguidas el punteo se multiplica por dos, cada vez que el jugador pierda piezas se mostrará en pantalla el porcentaje de piezas restantes en cada turno.



```
Turno del jugador:GERSON
Punteo actual: 1

Porcentaje de piezas: 100 %

Ingresa su comando:
```

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

Porcentaje de piezas: 92 %

Ingresa su comando:_
```

Finalizar el juego:

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