**MANUAL DE USUARIO**

**Ingreso de nombres**

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

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Mecánica del juego**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Word

Descripción generada automáticamenteDespués 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.

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Word

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Aplicación, Word

Descripción generada automáticamenteRepeticiones:**

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

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**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.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Finalizar el juego:**

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