**MANUAL TÉCNICO**

**Macro TableroInicial**

Este macro llena el tablero de damas inicial colocando los valores en ASCII de los caracteres dentro del arreglo del tablero y posicionándolos de con condicionales dentro de un ciclo para poder obtener las posiciones iniciales del juego.

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamenteCaptura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

**Macro CrearTableroHtml**

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamenteCaptura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamenteEste macro crea, abre, escribe y cierra el archivo de reporte del juego a través de validaciones para saber que jugador esta generado el reporte.

**Macro IntToString**

Este macro se encarga de convertir las salidas de entero a texto para poder mostrar en pantalla los números según su número ASCII, recibe el parámetro num que es el numero entero a convertir y number que es donde se va a almacenar el valor ya convertido, la conversión la realiza al sumar 48 al número que recibe esto lo hace la misma cantidad de veces que el tamaño del número entero.

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

**Macro AnalizarComando**

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamenteCaptura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamenteDentro del macro AnalizarComando se hacen todas las validaciones de movimientos de las piezas y se cambian los valores dentro de las posiciones del arreglo, todo se realiza mediante comparaciones y saltos a etiquetas, también se hacen algunas operaciones aritméticas para llevar control de puntajes, turnos y repeticiones.