

FUNDAMENTOS DE ORGANIZACIÓN DE COMPUTADORAS
ESCUELA DE INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN
SEGUNDO SEMESTRE 2023
PROFESOR MARIA JOSE GONZALEZ ARAYA
FECHA DE ENTREGA 17 DE OCTUBRE DEL 2023
HORA 23:59
SEGUNDO PROYECTO

Título del Proyecto: Implementación del Juego del Gato (Tres en línea) en Lenguaje Ensamblador.

Características del Proyecto:

- **Interfaz de usuario intuitiva:** El proyecto debe contar con una interfaz de usuario sencilla pero efectiva que permita a los usuarios jugar al Gato utilizando una representación gráfica de la cuadrícula del juego y opciones para ingresar sus movimientos.
- **Motor de juego funcional:** El proyecto debe incluir un motor de juego completamente funcional que pueda gestionar las reglas del juego del Gato, verificar movimientos válidos, determinar el ganador y detectar un empate.
- **Soporte para dos jugadores:** El juego debe permitir que dos jugadores se turnen para realizar sus movimientos en el tablero. Debe manejar la entrada de cada jugador de manera adecuada.
- **Detección de victoria o empate:** El proyecto debe ser capaz de determinar cuándo un jugador ha ganado o si se ha producido un empate. Debe mostrar un mensaje apropiado en pantalla en estos casos.

- **Documentación detallada:** Se debe proporcionar una documentación que explique el código fuente, las estructuras de datos utilizadas, las funciones clave y las decisiones de diseño.

Estructura del Proyecto:

El proyecto debe seguir una estructura organizada que incluya al menos los siguientes componentes:

- **Encabezados y definiciones:** Incluir comentarios y definiciones iniciales que describan el propósito del programa, las bibliotecas utilizadas y cualquier información relevante.
- **Inicialización y configuración:** Configurar cualquier entorno necesario para el juego, como la configuración de la pantalla o la inicialización de variables.
- **Bucle principal:** Implementar un bucle principal que maneje el flujo del juego, incluyendo la entrada de los jugadores, la actualización del tablero y la detección de victoria o empate.
- **Funciones auxiliares:** Desarrollar funciones auxiliares para tareas específicas, como verificar la validez de un movimiento o mostrar la cuadrícula del juego.
- **Manejo de la finalización:** Cuando el juego termine, ya sea debido a una victoria, empate o solicitud del usuario, asegurarse de que el programa se cierre adecuadamente y libere los recursos utilizados.

El proyecto se puede realizar de forma individual o en parejas. Si se realiza en parejas debe de enviar el nombre de las parejas.

De comprobarse que existe copia del proyecto la nota asignada será de 0 puntos, así mismo si no domina lo programado tendrá 0 puntos.

