

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERIA
ESCUELA DE SISTEMAS
ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS Y ENSAMBLADORES 1
ING. ÁLVARO OBAYAN HERNÁNDEZ GARCÍA
AUX. RONALD MARÍN

PROYECTO 2

SOKOBAN

JOSUE ROLANDO
GRAMAJO ROLDAN
202000895
3021021080101

INDICE

Introducción.....	2
Objetivos.....	2
Requerimientos.....	2
Flujo de aplicacion.....	4
Archivo de Entrada.....	6

Introducción

Para la presente actividad se le solicita el desarrollo de un juego sencillo empleando las características gráficas que brinda DOS y el conjunto de interrupciones que este provee. Junto a este juego, se desarrollará la interfaz que permitirá manejarlo, el manejo de puntajes más altos, carga de niveles y configuración de controles.

El juego por desarrollar es el juego japonés **Sokoban**, en el cual el jugador tiene como principal objetivo empujar una serie de cajas hasta conseguir que éstas se ubiquen en ciertas posiciones.

Objetivos

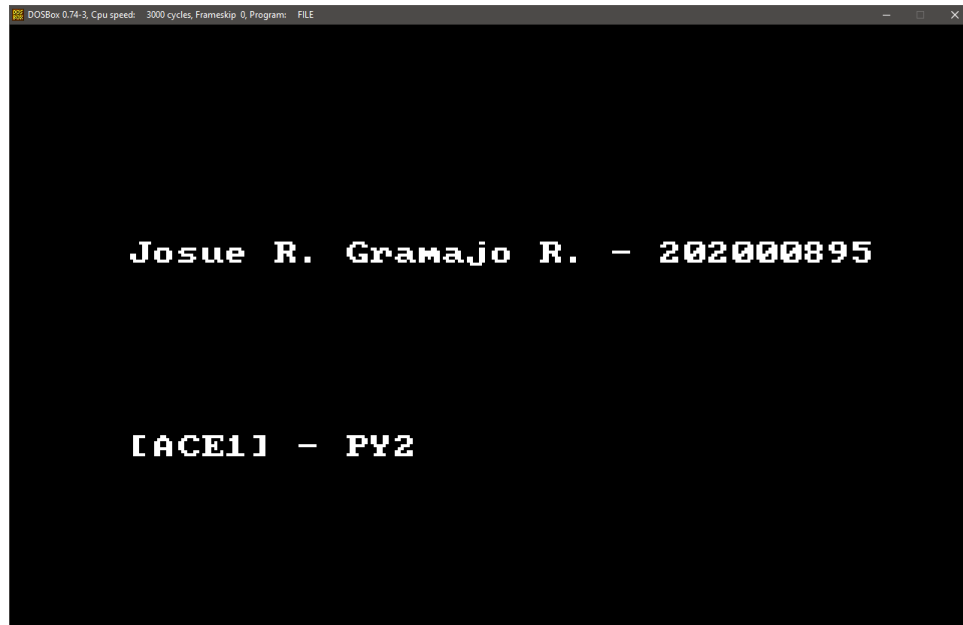
Guiar al lector en la manipulación del programa, para un uso correcto y fluido, de esa manera se evitara bugs o posibles errores en la aplicación.

Requerimientos mínimos para ejecutar en DOSBOX

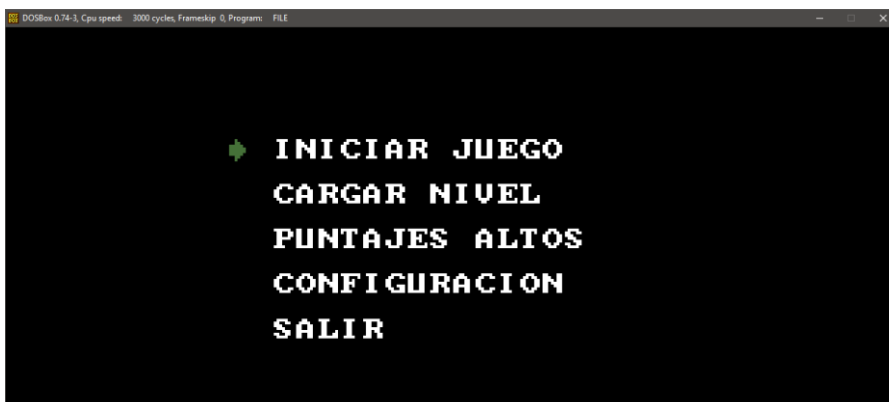
- Sistema operativo: Windows XP o posterior
- Procesador: Pentium 200 MHz o superior
- Memoria RAM: 64 MB de RAM
- Espacio en disco: Alrededor de 10 MB para la instalación
- Tarjeta de sonido compatible con Windows
- Tarjeta gráfica compatible con DirectX 7 o superior

Flujo de Aplicación

Mensaje inicial



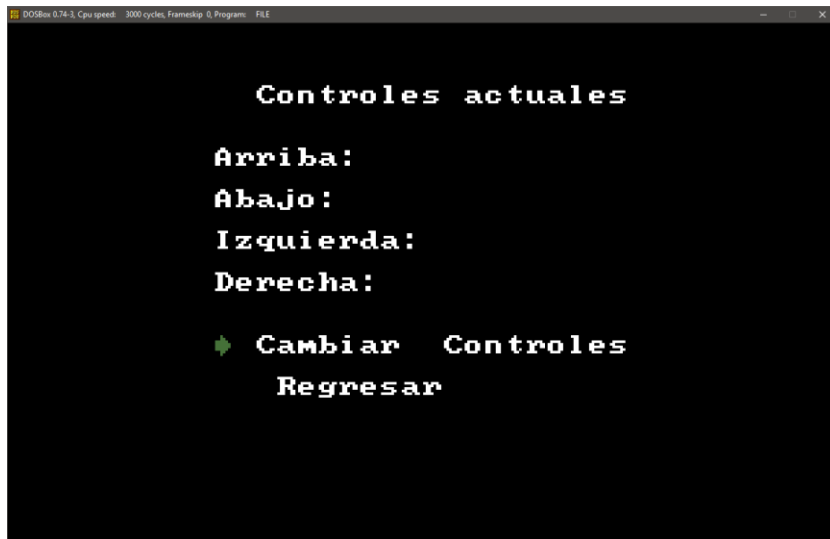
Menu principal



Iniciar Juego: Si presionamos la tecla F1 el juego dará inicio.

Cargar Nivel: Esta opción nos permite ingresar por teclado un mapa para cargar

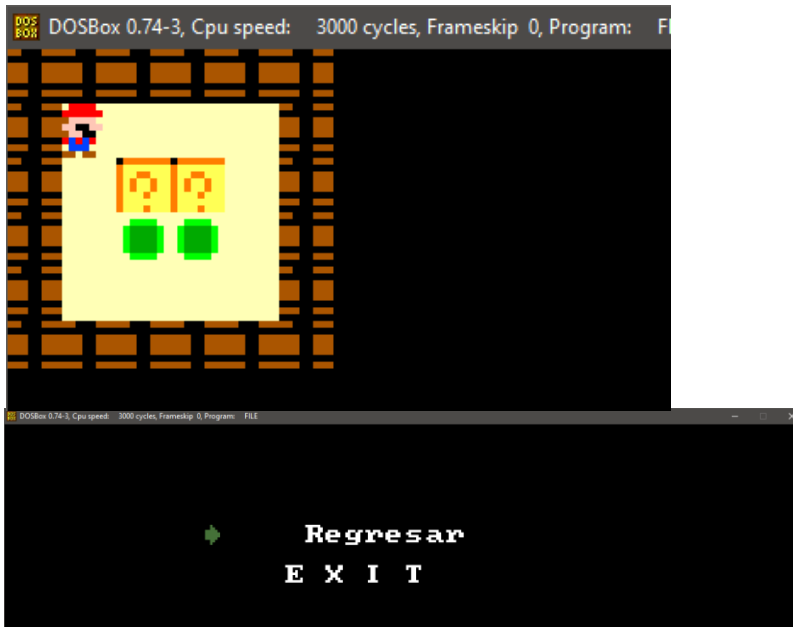
Configuracion: Esta opción nos permite cambiar las teclas de manejo del juego.



Cambiar Controles: Si presionamos la tecla F1 nos permitirá ingresar por teclado la letra con la cual queremos sustituir los controles actuales.

Regresar: Esta opción nos regresa al menú principal.

Vista juego



Mientras estamos jugando si presionamos la tecla **F2** nos ingresa al menú de Pausa en donde tenemos estas opciones.