

MANUAL DE USUARIO.

Fredy Jose Gabriel Herrera Funes. Carnet: 202130478

1. Ejecutar el programa: Para ejecutar el programa se debe situar en la carpeta dentro del proyecto llamada "TotitoChinoEDD", luego se ejecuta el comando "make run" o "./practica1".
2. Ha iniciado la ejecución del programa, se te pedirá que ingreses la cantidad de jugadores que desean jugar, y luego de ello, cada uno deberá ingresar su carácter.
3. Luego debes indicar el tamaño del tablero que utilizaras, se debe tomar en cuenta el minimo que es de 2*2.

```
Ingrese el número de jugadores: 2
Ingrese el caracter del jugador 1: h
Ingrese el caracter del jugador 2: g
Ingrese el numero de filas (minimo 2): 3
Ingrese el numero de columnas (minimo 2): 2
```

4. Luego empezará el juego, tendrás un menú donde tienes que ingresar la opción que desees, para finalmente ingresar la coordenada del punto inicial y del punto final de la línea que desees agregar.

```
Turno del jugador: h
-----
Power Ups disponibles: La pila está vacía.

----- Menú de Opciones -----
1. ingresar línea...
2. Utilizar power up...
3. Mostrar tablero clarividente...
Seleccione una opción: 1
Ingrese coordenada de fila inicial: 0

Ingrese coordenada de columna inicial: 0

Ingrese coordenada de fila final: 1

Ingrese coordenada de columna final: 0

No se cerró ninguna casilla con este movimiento.
.  .
|  .
.  .
.  .
```

5. Así, hasta que el tablero esté completamente lleno, y no se puedan agregar mas casillas, tomar en cuenta que el jugador en turno que cierre la casilla, ha ganado la casilla y se pondrá su carácter en el interior.

```
-----
Turno del jugador: h
-----
Power Ups disponibles: La pila está vacía.

----- Menú de Opciones -----
1. ingresar linea...
2. Utilizar power up...
3. Mostrar tablero clarividente...
Seleccione una opción: 1
Ingrese coordenada de fila inicial: 1

Ingrese coordenada de columna inicial: 1

Ingrese coordenada de fila final: 1

Ingrese coordenada de columna final: 0

¡Has cerrado una casilla y ganado 5 punto!
.   .
|   |
.---.
|  h  |
.---.
-----
Turno del jugador: g
```

6. El juego termina con tablero lleno, se mostraran el ganador al final de la partida.

```
-----
Turno del jugador: h
-----
Power Ups disponibles: La pila está vacía.

----- Menú de Opciones -----
1. ingresar linea...
2. Utilizar power up...
3. Mostrar tablero clarividente...
Seleccione una opción: 1
Ingrese coordenada de fila inicial: 0

Ingrese coordenada de columna inicial: 1

Ingrese coordenada de fila final: 0

Ingrese coordenada de columna final: 0

¡Has cerrado una casilla y ganado 5 punto!
.---.
|  h  |
.---.
|  h  |
.---.
-----
```