

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA**

FACULTAD DE INGENIERÍA

ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS

LABORATORIO ORGANIZACIÓN COMPUTACIONLA

# Manual de usuario

NOMBRE COMPLETO	CARNÉ
Jorge Alejandro De León Batres	202111277
Roberto Miguel Garcia Santizo	202201724
Jose Javier Bonilla Salazar	202200035
Fredy Alexander Esteban Pineda	202110511

## Inicio del juego en pagina web

Se mostrara la siguiente interfaz, como se logra ver hay dos botones uno de color naranja y otro de color azul, además de un tablero de 16 x 16 el cual presenta números del 1 al 16 lo que representa las 16 posiciones en las que se puede ingresar las bombas del juego.

El botón de nuevo juego sirve para hacer un nuevo juego, en este caso elimina todas las bombas y reinicia el punteo.

El botón enviar bombas tiene la funcionalidad de enviar las bombas al tablero de led's.

The screenshot shows a web interface titled "Configura las Bombas del Buscaminas". At the top, there is a yellow button labeled "Nuevo Juego". Below the title, a text label reads "Selecciona las posiciones de las bombas (del 1 al 16):". Underneath this is a 4x4 grid of 16 input fields, each containing a number from 1 to 16 in sequence. Below the grid is a blue button labeled "Enviar Bombas".

El segundo apartado de la pagina web es para cargar el archivo con terminación .org el cual sirve para colocar las bombas.

## Analizar contenido de texto

The screenshot shows a web interface titled "Analizar contenido de texto". It features a large, light gray text area with the placeholder text "Pega o escribe el contenido aquí...". Below the text area is a blue button labeled "Analizar Documento".

## Cargar archivo .org

The screenshot shows a web interface titled "Cargar archivo .org". It includes a button labeled "Seleccionar archivo" and a text field containing "Sin archivos seleccionados". Below these is a green button labeled "Cargar archivo".

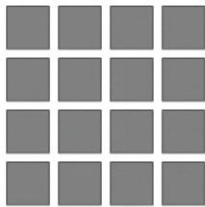
## Analizar contenido de texto

```
// Esto es un comentario
conf_ini
ADD x: 0, y: 0 //esto si deberia funcionar
ADD x: 3, y: 2 //esto si deberia funcionar
ADD x: 1, y: 5 //esto no deberia funcionar
ADD x: 7, y: 3 //esto no deberia funcionar
ADD x: 8, y: 4 //esto no deberia funcionar
```

Analizar Documento

El apartado final es para visualizar las bombas del tablero que se enviaron, en este caso debe de seleccionar el botón de Mostrar Bombas Cargadas.

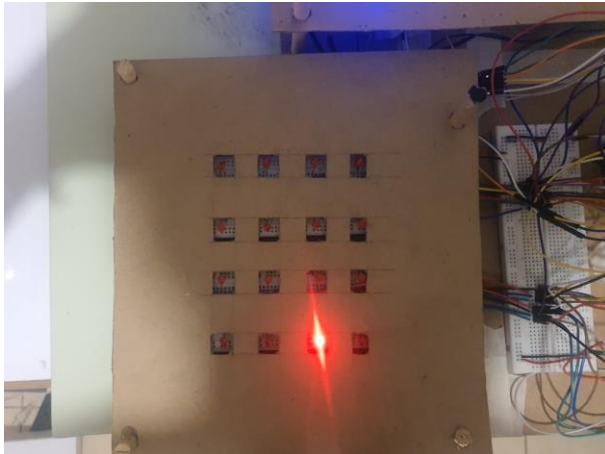
## Estado del tablero



Mostrar Bombas Cargadas

## Visualización del tablero

En este caso se presenta un tablero de 16 x 16 leds de color rojo, y solo se prenderán los que tienen una bomba activa.



En este lado se tendrá un led verde y uno azul los cuales indicaran el estado del juego además de que se contara con una pantalla que le mostrara un mensaje dependiendo de la acción que haya realizado.



## Desde el teléfono

Se contará con una terminal en la cual se podrá ingresar la posición en la que quiera ver, y se le avisará si hay o no una bomba.

