Universidad de San Carlos de Guatemala Facultad de Ingeniería

Curso: Lenguajes Formales y de Programación



Erik Vladimir Girón Márquez Carnet # 200313492 Sección A+

Guatemala, 4 de Octubre de 2005

Introducción:

O_thell_O es un applet interactivo del popular juego de mesa Othello, para 2 jugadores humanos, implementando todas las reglas y movimientos básicos que el juego original tiene.

El juego implementa control de punteos para ambos jugadores, como la selección inicial del nombre, posición en el tablero y selección del color de las fichas a utilizar. En la página Web dada con el paquete se puede acceder a este documento con el que el usuario se puede quiar.

La interfaz del programa es muy simple, utilizando completamente el ratón para todas las operaciones que se hagan dentro de éste. El fin de este documento es guiar al usuario a través de los diferentes paneles que contiene el applet.

El programa está hecho en lenguaje JAVA compilado bajo JDK 1.5, sin embargo es posible correr el applet en Java JRE ver. 1.3. Esto permite que tanto el código del juego sea portable entre las plataformas al no depender directamente del sistema operativo.

<u>Índice:</u>

INTRODUCCIÓN:	
ÍNDICE:	<u>:</u>
REQUISITOS DEL SISTEMA:	
INSTRUCCIONES DE USO:	
PRE-PASOS: PASOS:	4
¿CÓMO JUGAR?.	<u>.</u>
REGLAS DEL JUEGO:	

Requisitos del Sistema:

- Ordenador con tarjeta gráfica, Unidad de CD-ROM y Ratón Funcionales.
- Sistema operativo que soporte el *Java Runtime Environment* (disponible en http://java.sun.com) ver 1.3 o mayor (Se recomienda Linux Java Desktop 2).
- Navegador de Internet que soporte el *Java Runtime Environment* (se recomienda Mozilla Firefox, disponible para cualquier plataforma en http://www.mozilla.org/firefox).

(NOTA: Asegúrese de cumplir los requisitos del sistema, o el programa no correrá como debería.)

<u>Instrucciones de Uso:</u>

Pre-Pasos:

- Encienda su computador y verifique que cumple con los requisitos del sistema.
- Ingrese a su sistema operativo.

Pasos:

- 1. Inserte en la unidad de CD-ROM, el disco del programa.
- Acceda a su unidad de CD-ROM por el método convencional y abra la pagina "o_thell_o.htm" contenida en el disco.
- 2. Luego de que la página sea cargada en su navegador, seleccione las opciones de los jugadores que desee configurar (fig. 1).
- 3. Luego de configurados los jugadores, haga clic en "Aplicar", para luego hacer clic en "Iniciar Juego...".
- 4. Si desea terminar el juego o ya no hay movimientos disponibles haga clic en "Terminar Juego", inmediatamente se mostrará el ganador del juego.
- 5. Dentro del Juego podrá acceder a las opciones del juego de nuevo si hace clic sobre el botón "Opciones Jugador".
- 6. También si al iniciar el juego desea cambiar la disposición del las fichas podrá hacer clic en "Posicionar Fichas".
- 7. Si desea ver cómo se hizo el programa podrá hacer clic en el botón "Ver Código Fuente" para ver el código fuente del programa.
- 8. Si desea Salir del programa simplemente cierre su ventana del navegador web.
- 9. Si tiene dudas de las reglas del juego, diriígase a la siguiente seccion.



¿CÓMO JUGAR?.

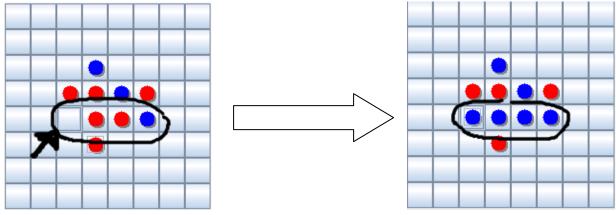
Reglas del Juego:

Al inicio aparecerán 4 fichas, 2 del color del jugador 1 y las otras 2 del color del jugador 2.



El objetivo del juego conseguir el mayor número de fichas del mismo color al final del juego.

El usuario podrá colocar fichas de su color siempre y cuando existan 1 o más fichas del color del oponente en la siguiente celda contigua a donde se va a colocar la ficha, y siguiendo la línea ya sea vertical, horizontal o diagonal existe 1 ficha del color del usuario que colocará la ficha. Al colocar las ficha, el usuario entonces capturará las fichas del oponente que estén entre la otra ficha del usuario y la ficha colocada. Al hacer esto se le sumarán los puntos correspondientes al punteo del usuario que "volteó" las fichas.



El juego termina si ya no se pueden colocar más fichas en el tablero o si al jugador al que le toca colocar ficha ya no tiene movimientos disponibles (Jugador atrapado).