

TaTeTi

Manual de usuario

1. Ejecutar el programa "Main.cpp" incluyendo "Tateti.cpp" y "Tablero.cpp"
2. Una vez ejecutado el programa, el juego comienza. Arracan jugando el caracter "X".
3. El programa pide que el usuario introduzca una fila y columna para asignar el carater.
4. Se repite el punto 3, pero ahora es el turno del caracter "O".
5. Se sigue repitiendo la secuencia hasta que cada jugador ingresa 3 caracteres.
6. Una vez que los 3 caracteres ya estan en juego, el programa pide al usuario que elija un caracter que desea mover, y luego pide el destino donde desea guardarlo.
7. Cuando alguno de los dos logra hacer TaTeTi, el juego finaliza.

Manual del programador

El programa cuenta con 5 archivos en total. "Main.cpp", "Tateti.cpp", "Tateti.h", "Tablero.cpp" y "Tablero.h". En los .h estan especificados la funcionalidad de cada archivo .cpp.

Que es Debug?

Debugger un programa significa encontrar errores que impiden que el programa funcione de manera correcta. Se puede ver que esta pasando dentro del programa, y ver que esta funcionando de forma no esperada. Sirve para la correccion de estos errores.

Breakpoint

En el momento de debuggear un programa, un breakpoint sirve para poner un punto de pausa al programa, es decir, le decimos al programa hasta donde queremos que se ejecute para ver su correcto funcionamiento.

Step Into

Sirve para que el programa ejecute una accion. Si hay varias acciones, las ejecutara en forma ordenada. En terminos generales, sigue cada linea de ejecucion individual , como lo haria un interprete.

Step Over

Procede al siguiente llamando de linea. Se usa para seguir la logica a traves de un metodo en particular sin preocuparse por los detalles de los colaboradores. Sirve para en que punto un metodo no esta funcionando como se espera.

Step out

Procede hasta el proximo punto de retorno "Return". Esto se usa para aumentar la pila a algunas capas hasta donde se usa realmente el valor.