

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 FACULTAD DE INGENIERIA
 ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS
 ARQUITECTURA DE COMPUTADORES Y
 ENSAMBLADORES 1 SECCIONES A Y B
 ING. OTTO RENE ESCOBAR
 AUX. A. OSCAR ROLANDO BERNARD PERALTA
 AUX. B. MARIO AUGUSTO PINEDA MORALES



Hoja de Calificación Práctica 3

Fecha Calificación: ____/____/____

Nombre: _____ Carne: _____

| Consideraciones Previas | |
|--|--|
| Desarrollada exclusivamente en ensamblador | |
| Sin hacer uso de ninguna librería | |
| Sin estructuras de control if o if else | |
| Sin uso de STRUCT | |

| Identificación | | |
|-------------------------------|----------|--------|
| Descripción de Ponderación | Valor | Punteo |
| Mostrar Mensaje | 2 | |
| Espera enter antes de avanzar | 3 | |
| Total, Identificación | 5 | |

| Menú | | |
|----------------------------|----------|--------|
| Descripción de Ponderación | Valor | Punteo |
| Iniciar juego funcional | 1 | |
| Cargar juego funcional | 1 | |
| Salir funcional | 1 | |
| Total, Menú | 3 | |

| Juego | | |
|---|-----------|--------|
| Descripción de Ponderación | Valor | Punteo |
| Iniciar Juego | | |
| Sorteo Símbolos es Random | 3 | |
| Sorteo Turnos es Random | 3 | |
| Mostrar Tablero Inicial | 2 | |
| Indices mostrados correctamente | 2 | |
| Total, Iniciar Juego | 10 | |
| Jugabilidad | | |
| Permite seleccionar solo las coordenadas perimetrales | 5 | |
| La pieza es removida del tablero | 5 | |
| Puntos de inserción correctos 3 puntos | 3 | |
| Puntos de inserción correctos 2 puntos | 5 | |
| Desplazamiento izquierda | 4 | |
| Desplazamiento derecha | 3 | |
| Desplazamiento arriba | 5 | |
| Desplazamiento abajo | 6 | |
| Total, Jugabilidad | 36 | |
| Fin del Juego | | |
| Ganar Horizontal Fila superior e inferior | 2 | |
| Ganar Horizontal Filas centrales | 2 | |
| Ganar Vertical Columna Izquierda y derecha | 2 | |
| Ganar Vertical Columnas centrales | 5 | |
| Ganar Diagonal | 10 | |
| Total, Fin del juego | 21 | |
| Comandos dentro de juego | | |
| SAVE | 1 | |
| EXIT | 1 | |
| SHOWHTM | | |
| Genera HTM | 1 | |
| El Estado es correcto | 2 | |
| Fecha y hora correctos | 3 | |
| Total, Fin del juego | 8 | |

| | | |
|---------------------|-----------|--|
| Total, juego | 75 | |
|---------------------|-----------|--|

| Cargar Juego | | |
|--|----------|--------|
| Descripción de Ponderación | Valor | Punteo |
| Recupera piezas correctamente | 1 | |
| Recupera turno correctamente | 1 | |
| El tablero coincide con el punto de guardado | 3 | |
| Permite seguir jugando | 2 | |
| Total, Cargar Juego | 7 | |

| Manuales | | |
|----------------------------|----------|--------|
| Descripción de Ponderación | Valor | Punteo |
| Manual Técnico | 2.5 | |
| Manual de Usuario | 2.5 | |
| Total, Manuales | 5 | |

| Preguntas | | |
|----------------------------|----------|--------|
| Descripción de Ponderación | Valor | Punteo |
| Pregunta 1 | 2.5 | |
| Pregunta 2 | 2.5 | |
| Total, preguntas | 5 | |

| | | |
|-------------------|------------|--|
| NOTA TOTAL | 100 | |
|-------------------|------------|--|

NOTA:

- La realización de la práctica es de forma individual
- El código del programa debe ser estrictamente ensamblador, no se permite el uso de alguna librería.
- Se debe presentar el proyecto en Dosbox.
- Lenguaje ensamblador a utilizar MASM 6.11
- No está permitido el uso de estructuras de control if o if else.
- No está permitido el uso de STRUCT
- El día de la calificación se harán preguntas, modificación de código sobre aspectos utilizados en la elaboración del proyecto, las cuales se considerarán en la nota final.
- Copias parciales o totales tendrán una nota de 0 puntos y los involucrados serán reportados a la Escuela de Ciencias y Sistemas
- Si el desarrollador no respeta las consideraciones especiales se asumirá que copió

Original Estudiante

Copia tutor Académico (a entregar a Coordinación DTT-ECYS)

Estoy conforme con la nota obtenida

| | |
|------------------------|--------------------|
| <hr/> | <hr/> |
| Firma del Alumno | Firma del Auxiliar |
| Ó Coordinador de Grupo | |