

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Ingeniería

Escuela de Ciencias y Sistemas

Arquitectura de Computadores y Ensambladores 1 Sección A

Ing. Otto Rene Escobar

Aux. Oscar Rolando Bernard Peralta

MANUAL TECNICO PRÁCTICA 3

Marvin Eduardo Catalán Véliz

201905554

Guatemala, 25 de marzo de 2022

INDICE

DESCRIPCION.....	3
REQUERIMIENTOS TECNICOS PARA SU FUNCIONALIDAD.....	3
EJECUCIÓN DE QUIXO.....	3
FLUJO DE PROGRAMA Y JUEGO QUIXO.....	3
MENU PRINCIPAL	3
INICIAR JUEGO.....	4
CARGAR JUEGO	7
SALIR.....	8

DESCRIPCION

El objetivo es desarrollar el juego de mesa Quixo, siendo su representación en consola; reportes y estados en página web y en consola; por último, la funcionalidad exclusivamente en consola. A pesar que el juego puede jugarse hasta por 4 personas, nos centraremos en desarrollar su jugabilidad para 2 personas únicamente.

REQUERIMIENTOS TECNICOS PARA SU FUNCIONALIDAD

- DosBox 074-3
- MASM 6.11

EJECUCIÓN DE QUIXO

Iniciar Dosbox y ejecutar el comando *main.exe*.

```
C:\>main.exe

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingenieria
Escuela de Ciencias y Sistemas
Arquitectura de Compiladores y ensambladores 1
Seccion A
Marvin Eduardo Catalan Veliz
201905554
Presione enter para continuar

*****MENU PRINCIPAL*****
Opciones:
1. Iniciar Juego
2. Cargar Juego
3. Salir
>
```

FLUJO DE PROGRAMA Y JUEGO QUIXO

Como podemos observar luego de ejecutar el programa y mostrarnos los datos del desarrollador queda a la espera de la tecla *ENTER* para que pueda continuar al menú principal.}

MENU PRINCIPAL

Al momento de presionar la tecla hablada anteriormente el programa queda a la espera de que se ingrese alguna de las tres opciones que se encuentran en el menú, cabe resaltar que si no se ingresa una opción válida solamente se volverá a mostrar el menú y así será hasta que se ejecute una opción válida del menú.

INICIAR JUEGO

Si ingresamos el numero 1 procederemos a entrar al inicio del juego que podemos observar en la siguiente imagen.

```
> 1
***          INICIO DE SORTEO          ***

Numero Aleatorio 1: 0
Jugador 1 Su pieza es: X
Jugador 2 Su pieza es: O

Numero Aleatorio 2 : 0
Turno 1: Jugador 1
Turno 2: Jugador 2

*****   FIN DE SORTEO   *****

-----TABLERO QUIXO-----
E      | | | | | |
4      | | | | | |
C      | | | | | |
2      | | | | | |
A      | | | | | |

      1 B 3 D 5

-----
> Turno Jugador 1: Figura [ X ]
>Command: S_
```

Lo primero que nos muestra es el número aleatorio generado entre 0 y 1 que hace un sorteo para ver que jugador empieza con el turno 1.

Lo segundo es lo mismo que lo anterior descrito solamente que con otro número aleatorio para ver que jugador usa la x y jugador usa la o.

Posteriormente nos muestra el tablero inicial que siempre será vacío.

Para continuar con el flujo el programa nos solicita un comando, el cual puede ser una coordenada del tablero para retirar y empezar a jugar o puede ser alguno de los comandos especiales que son

- SAVE: Al ingresar este comando guardará el progreso actual del juego:
 - o preguntar el nombre del archivo a guardar
 - o mostrar estado de guardado (Éxito o Fracaso)
 - o esperar a que se presione la tecla Enter para continuar
 - o volver a mostrar el tablero sin modificar el turno de jugador para poder continuar jugando.

```

-----TABLERO QUIXO-----
E      | | | | | | |
4      | | | | | | |
C      | | | | | | |
2      | | | | | | |
A      | | | | | | |

      1 B 3 D 5

-----
> Turno Jugador 1: Figura [ X ]
>Command: SAVE

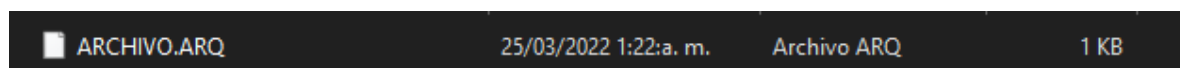
----- GUARDANDO PARTIDA -----

>Ingrese nombre para guardar: ARCHIVO.ARQ
Archivo guardado correctamente

> Turno Jugador 1: Figura [ X ]
>Command: s_

```

Si vamos a ver en el directorio encontraremos nuestro archivo almacenado con el tablero actual.



Este archivo lo podemos usar posteriormente para cargar nuestra partida guardada.

- SHOWHTM: Este comando generará un archivo con extensión ".htm", el cual podrá mostrar el estado actual del juego en el navegador del equipo que esté corriendo el emulador DOSBOX, este archivo se abrirá manualmente, dentro de la carpeta de desarrollo debe existir únicamente un archivo ".htm".

```

-----TABLERO QUIXO-----
E      | | | | | | |
4      | | | | | | |
C      | | | | | | |
2      | | | | | | |
A      | | | | | | |

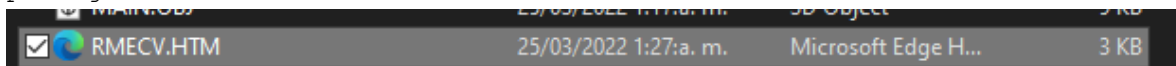
      1 B 3 D 5

-----
> Turno Jugador 1: Figura [ X ]
>Command: SHOWHTM
Archivo html generado correctamente

> Turno Jugador 1: Figura [ X ]
>Command:

```

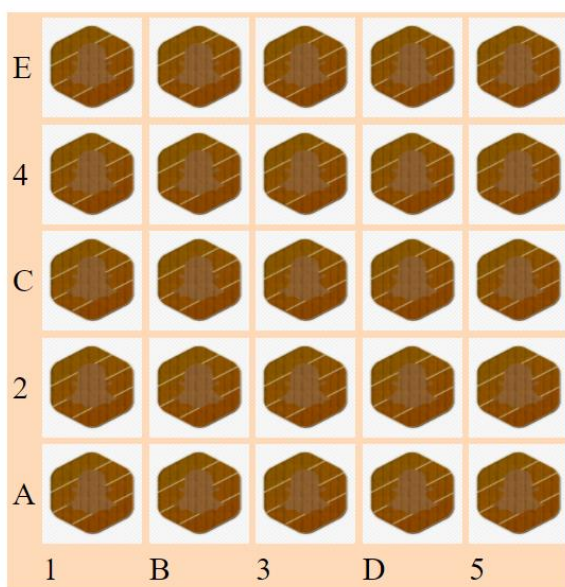
Al recibir el mensaje podemos ir a buscar a nuestros archivos el documento con nombre RMECV.HTM que tiene cargado el código html para generar nuestro tablero.



Tablero Inicial:

Marvin Eduardo Catalan Veliz 201905554

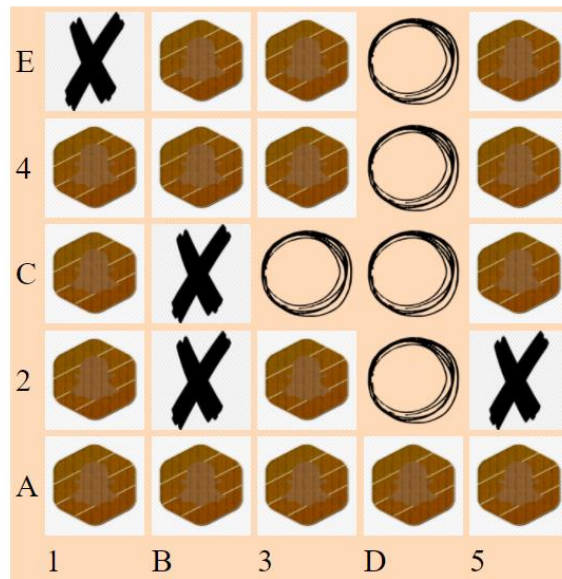
25-03-2020--01:27:05



Tablero Modificado:

Marvin Eduardo Catalan Veliz 201905554

25-03-2020--01:30:19



- EXIT: Al ingresar este comando saldrá del juego sin importar el estado actual.

```

-----TABLERO QUIXO-----
E      |O| |X| |
4      | | |X| |
C      |O|X|X| |
2      |O| |X|O|
A      | | | | |

      1 B 3 D 5

-----
> Turno Jugador 1: Figura [ X ]
>Command: EXIT

****Juego finalizado****
  
```

CARGAR JUEGO

Permitirá el ingreso de la ruta para el nombre del archivo que contiene el juego guardado previamente; luego mostrará el tablero de juego con la representación del almacenamiento anterior. Al cargar juego debe ser posible recuperar las piezas de cada jugador, el jugador en turno y continuar jugando desde el punto de guardado.

```
*****MENU PRINCIPAL*****
Opciones:
1. Iniciar Juego
2. Cargar Juego
3. Salir
> 2
>Ingrese nombre para cargar: ARCHIVO.ARQ

****Juego cargado con exito****

*****MENU PRINCIPAL*****
Opciones:
1. Iniciar Juego
2. Cargar Juego
3. Salir
>
```

Nota: Si no existe el archivo o esta corrompido este tirara error.

SALIR

Finaliza el programa.

```
*****MENU PRINCIPAL*****
Opciones:
1. Iniciar Juego
2. Cargar Juego
3. Salir
> 3
C:\>s_
```