

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	