



ING. SOFTWARE

NRC - ASIGNATURA:

Computación Paralela

PROFESORA:

Ing. Carlos Pillajo

PERÍODO ACADÉMICO:

2024_50

PROYECTO

TÍTULO:

MANUAL TÉCNICO DAMAS CHINAS

ESTUDIANTE

Mateo Medranda

Gabriel López

Marcelo Pareja

FECHA DE ENTREGA: 2025 /01 /29

CALIFICACIÓN OBTENIDA:

1. Descarga E Instalación

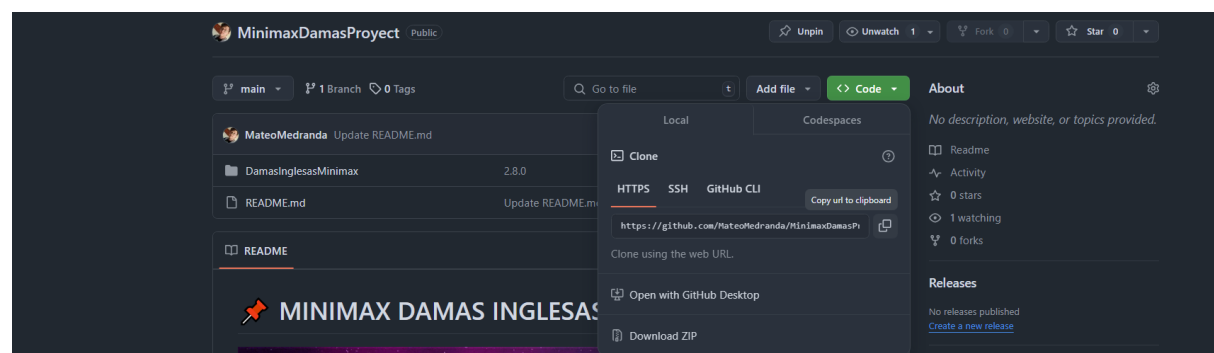
Para poder descargar todos los archivos del proyecto y que funcione correctamente, se puede hacer git clone del siguiente repositorio o simplemente, descargar el proyecto completo en formato zip:

Para clonar el repositorio:

<https://github.com/MateoMedranda/MinimaxDamasProyect.git>

```
C:\Users\Mateo>cd Desktop  
C:\Users\Mateo\Desktop>git clone https://github.com/MateoMedranda/DamasChinaProyect.git
```

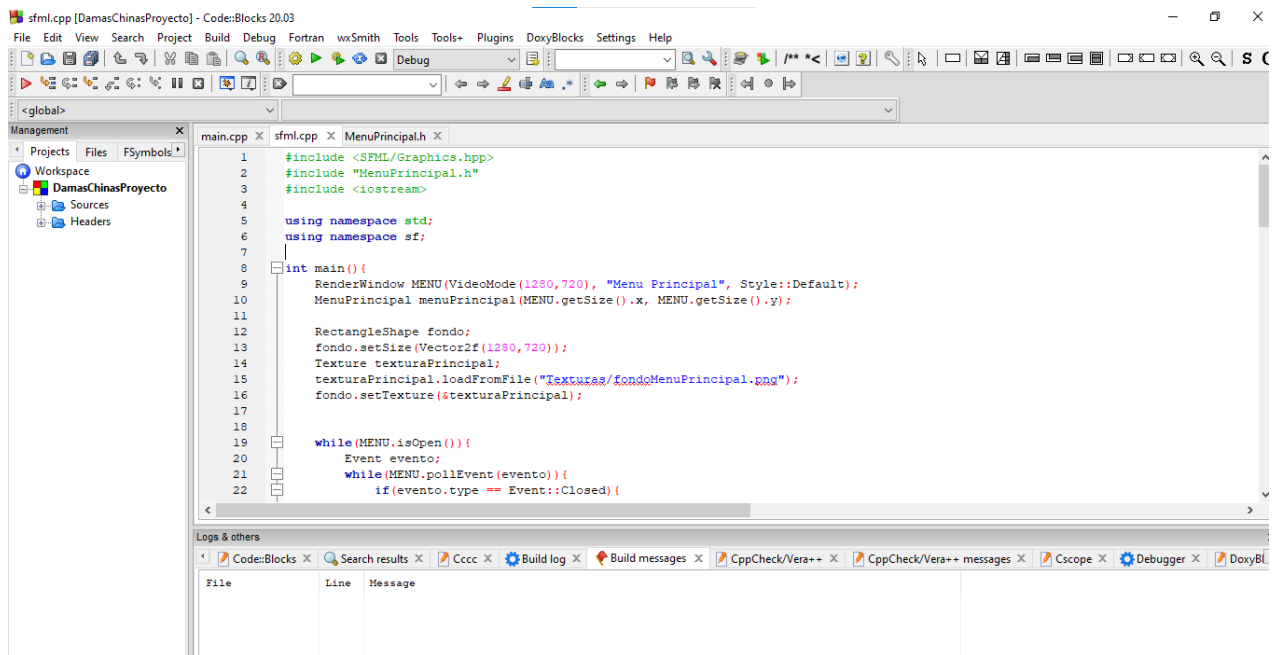
Para descargar en formato zip, presionar en "Download Zip":



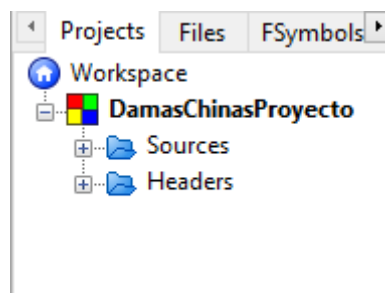
Una vez que se ha clonado o descargado y descomprimido respectivamente, al abrir la carpeta encontraremos los siguientes elementos:

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
Audios	3/9/2024 11:45	Carpeta de archivos	
bin	2/9/2024 21:56	Carpeta de archivos	
Fuentes	2/9/2024 21:56	Carpeta de archivos	
mingw64	2/9/2024 21:56	Carpeta de archivos	
obj	2/9/2024 21:56	Carpeta de archivos	
Partidas	2/9/2024 22:01	Carpeta de archivos	
SFML-2.6.1	2/9/2024 21:56	Carpeta de archivos	
Texturas	3/9/2024 10:34	Carpeta de archivos	
Boton	2/9/2024 21:56	Archivo H	2 KB
DamasChinasProyecto	2/9/2024 21:56	Archivo CBP	3 KB
DamasChinasProyecto.depend	3/9/2024 11:33	Archivo DEPEND	77 KB
DamasChinasProyecto.layout	3/9/2024 0:10	Archivo LAYOUT	2 KB
Jugador	3/9/2024 11:58	Archivo H	5 KB
Proceso de Puntuación	2/9/2024 21:56	Documento de te...	1 KB
sfml	3/9/2024 12:18	Archivo CPP	63 KB
Tablero	2/9/2024 21:56	Archivo H	1 KB

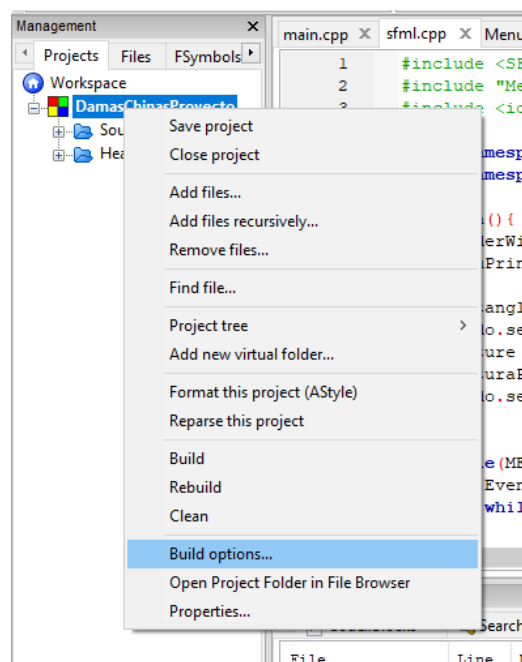
Al abrir el archivo denominado DamasChinasProyecto, tendremos la siguiente ventana:



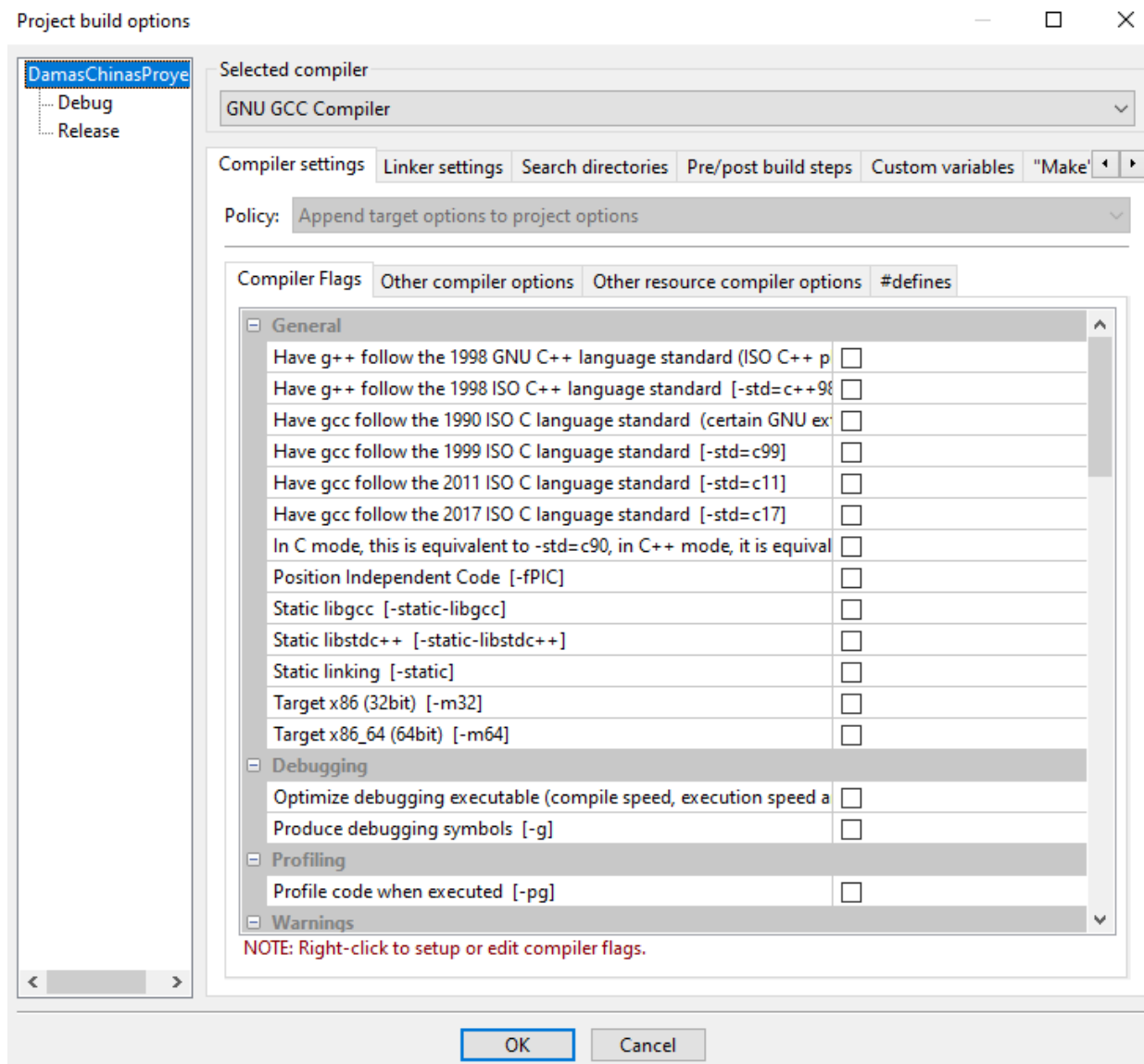
Ahora debe darse click derecho sobre el nombre del proyecto en la parte del workspace:



Luego nos aparecerá esta pestaña y haremos click en build options:

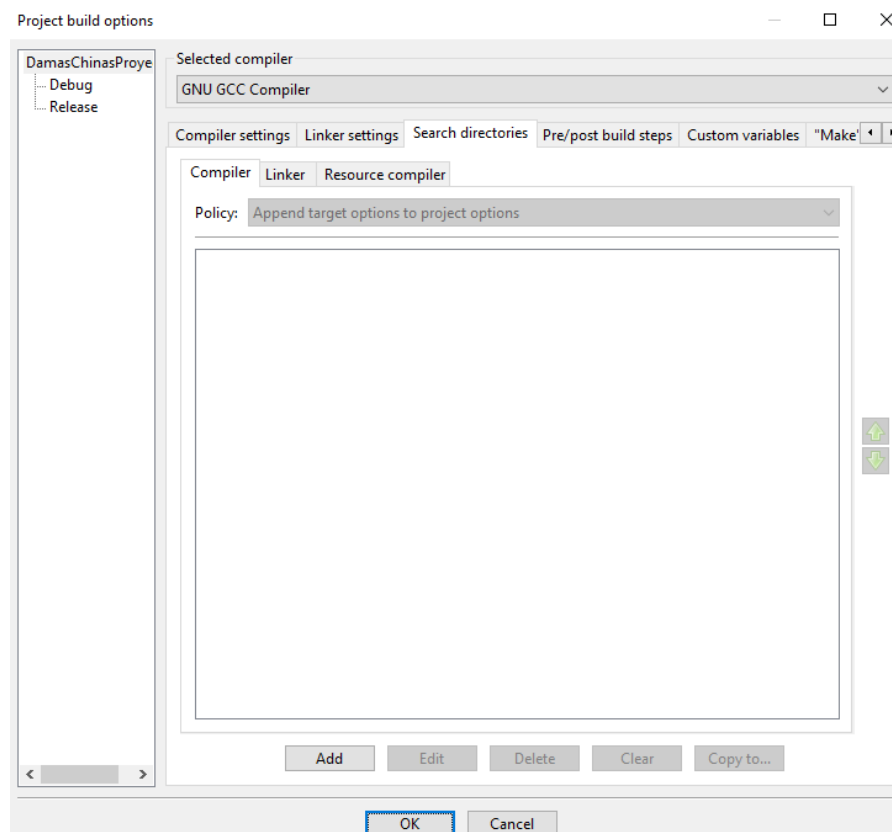


Debemos dar doble click donde está el nombre del proyecto, en la parte izquierda:

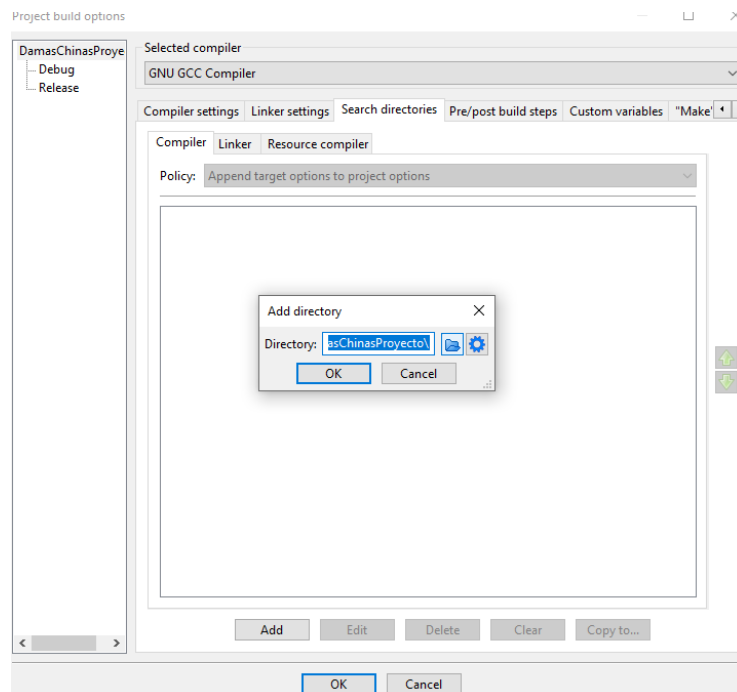


Vamos a la parte search directories y eliminamos el directorio que aparezca ahí, de forma que nos quede:

En la parte de compiler y de la misma forma en la pestaña Linker



Ahora tocamos en el boton add de la parte inferior



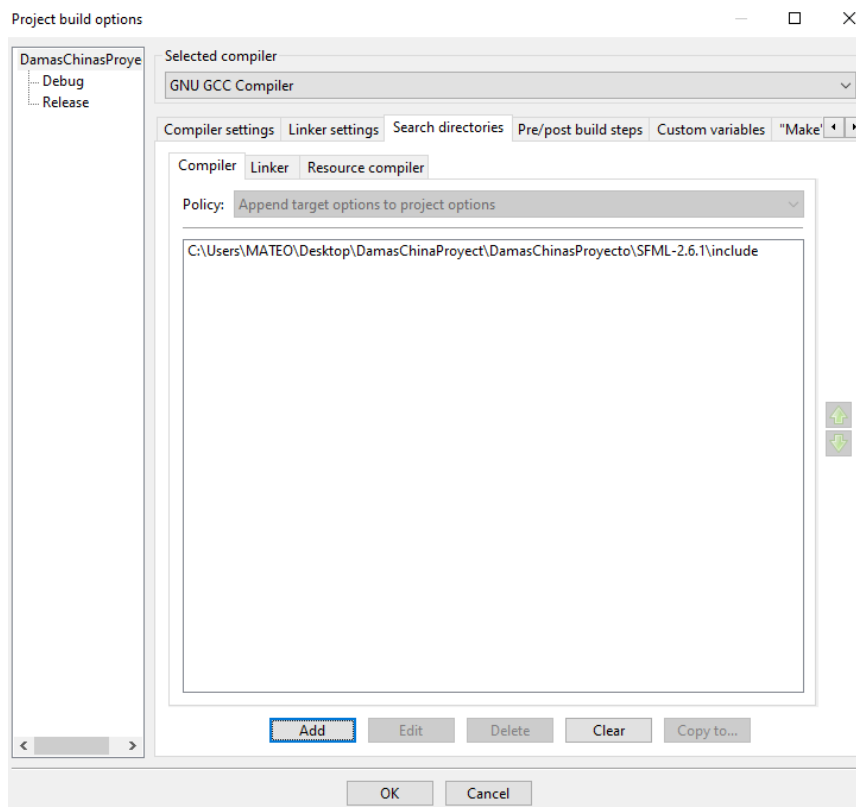
Tocamos en el icono de la carpeta, y debemos buscar en la carpeta clonada del proyecto, la ruta de sfml

Nombre	Fecha de modificación	tipo
bin	17/8/2024 8:56	Carpeta de arch
Fuentes	17/8/2024 8:56	Carpeta de arch
mingw64	17/8/2024 8:56	Carpeta de arch
obj	17/8/2024 8:56	Carpeta de arch
SFML-2.6.1	17/8/2024 8:56	Carpeta de arch
Texturas	17/8/2024 8:56	Carpeta de arch






Y seleccionamos la carpeta include

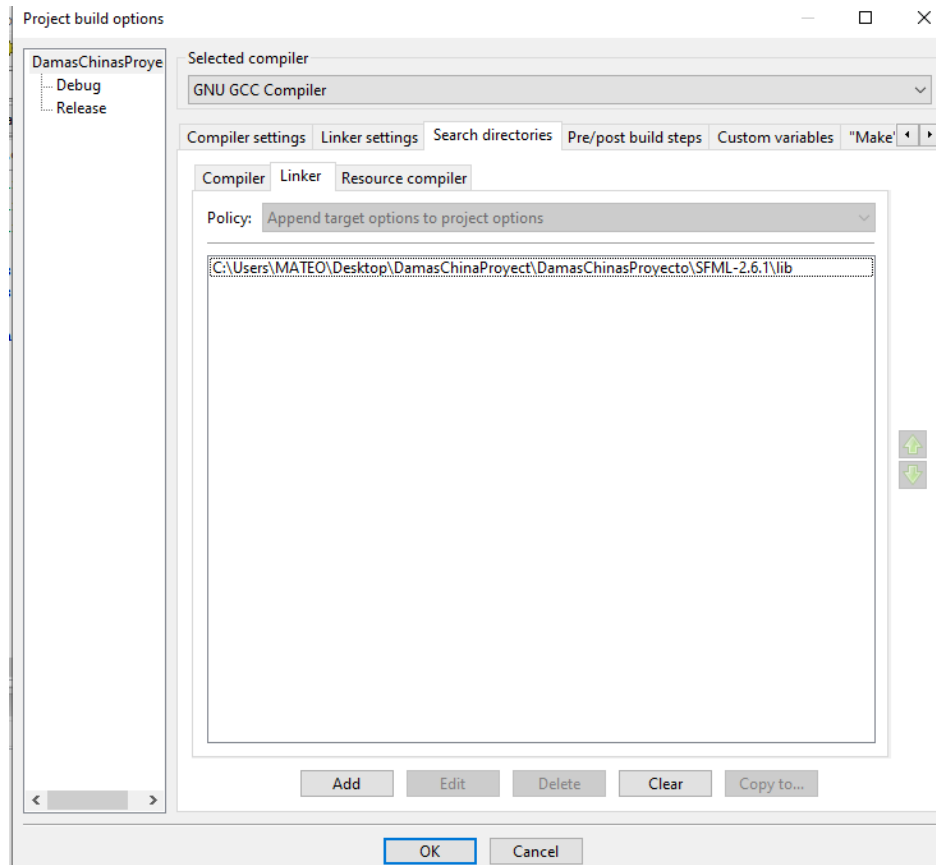
Nombre	Fecha de modificación	tipo
bin	17/8/2024 8:56	Carpeta de arch
doc	17/8/2024 8:56	Carpeta de arch
examples	17/8/2024 8:56	Carpeta de arch
include	17/8/2024 8:56	Carpeta de arch
lib	17/8/2024 8:56	Carpeta de arch

La parte de compiler queda de la siguiente forma



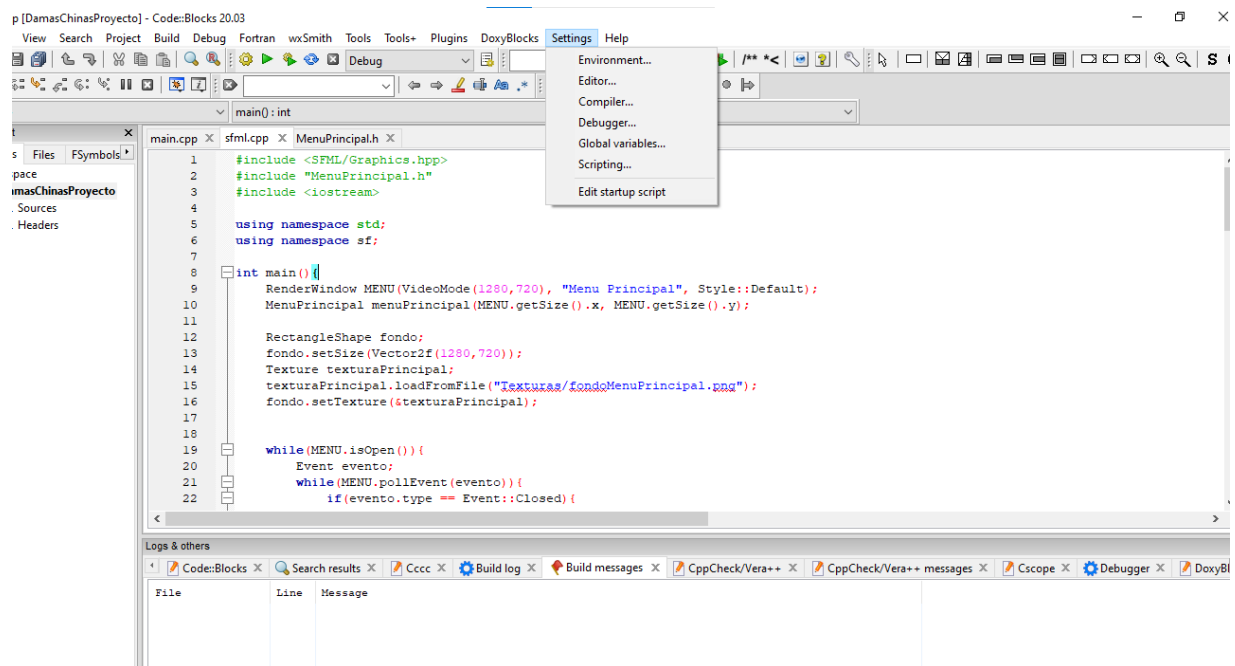
Para linker seguimos el proceso de la misma forma, pero seleccionamos la carpeta lib en vez de include

Nombre	Fecha de modificación	Tipo
 bin	17/8/2024 8:56	Carpeta de arch
 doc	17/8/2024 8:56	Carpeta de arch
 examples	17/8/2024 8:56	Carpeta de arch
 include	17/8/2024 8:56	Carpeta de arch
 lib	17/8/2024 8:56	Carpeta de arch



Ahora vamos a darle ok

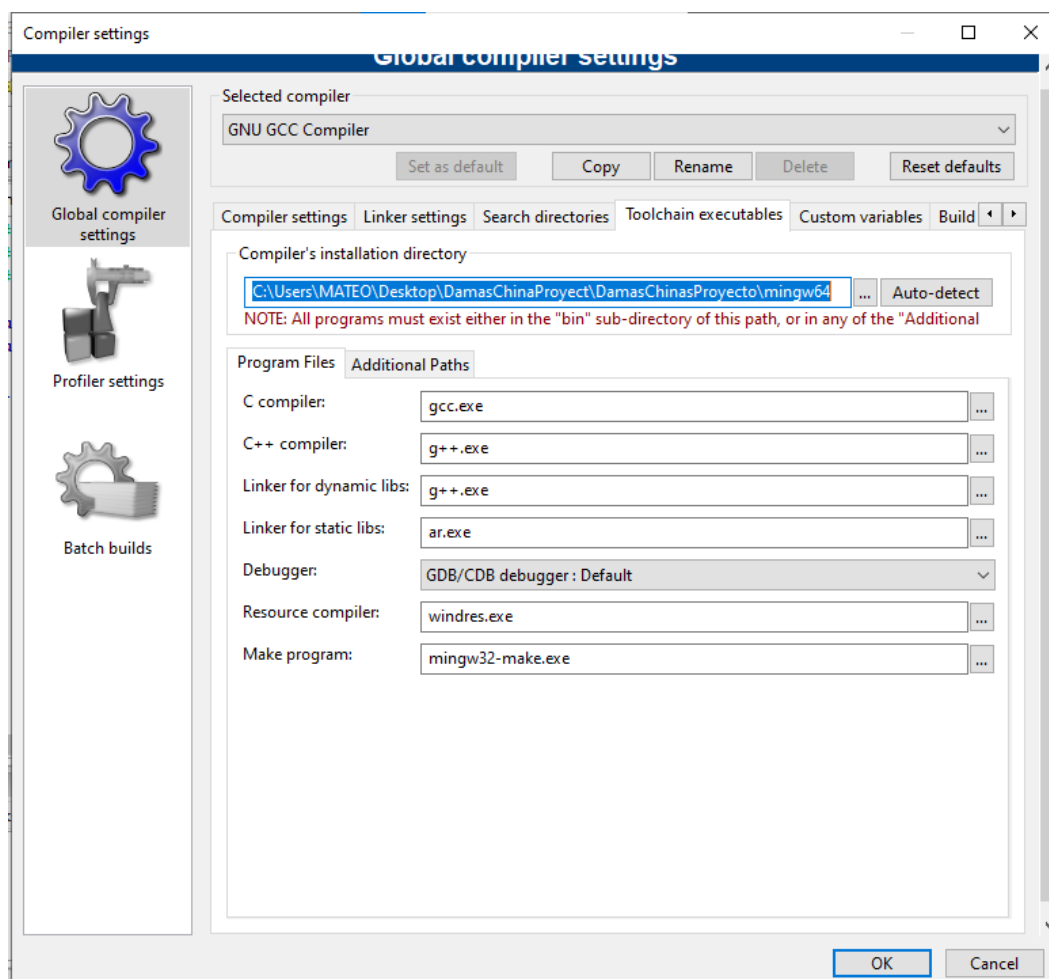
Y vamos a la parte de settings del codeblocks, aquí se encuentra la parte más importante para que todo funcione de forma correcta:



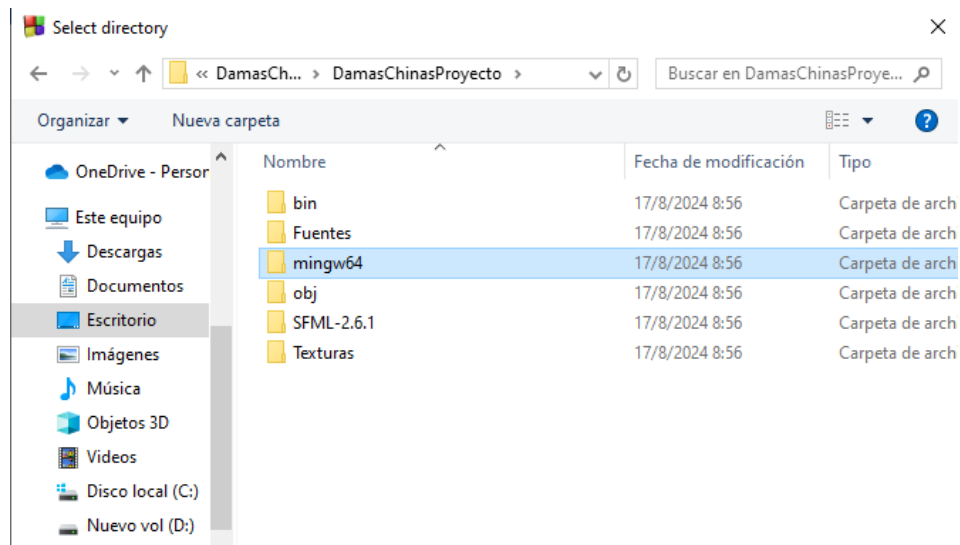
Seleccionamos la opción compiler

Nos vamos donde dice toolchain executables

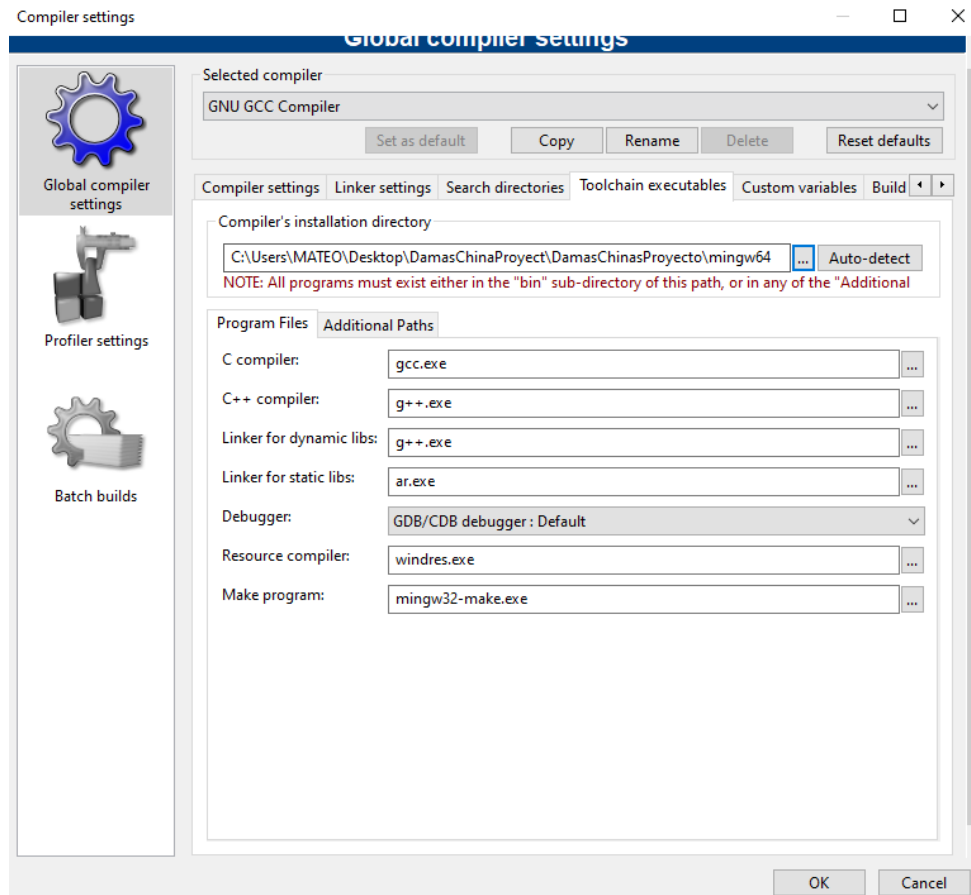
Y en la barra compiler installation directory le damos a los 3 puntos



En la carpeta de nuestro proyecto hay una subcarpeta llamada mingw64



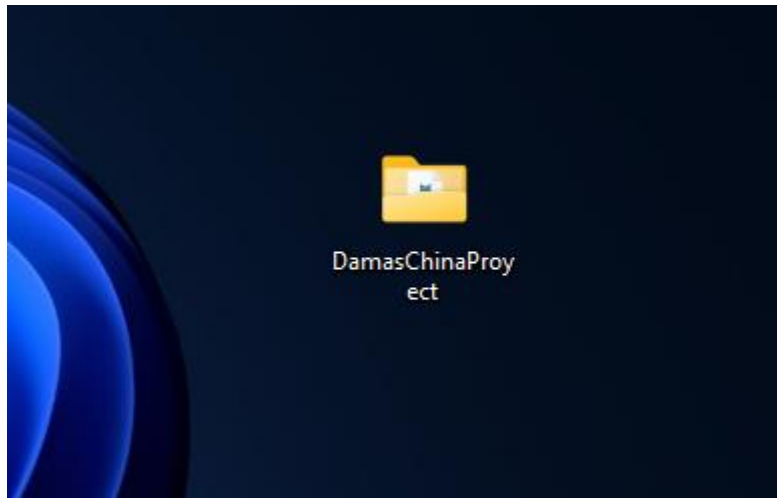
La seleccionamos y regresamos a la pestaña que debería quedar de la siguiente forma





2. Ejecutar

Una vez que hayamos realizado el proceso de **descarga e instalación**, podemos continuar la ejecución del juego.

















Primero ingresamos a la carpeta “DamasChinaProyect” donde se encuentra guardado el juego.



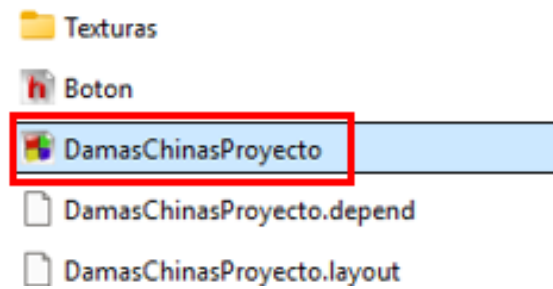
Damos clic sobre la carpeta con el mismo nombre

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
 DamasChinasProyecto	3/9/2024 22:41	Carpeta de archivos	
 README	17/8/2024 10:46	Archivo de origen ...	1 KB

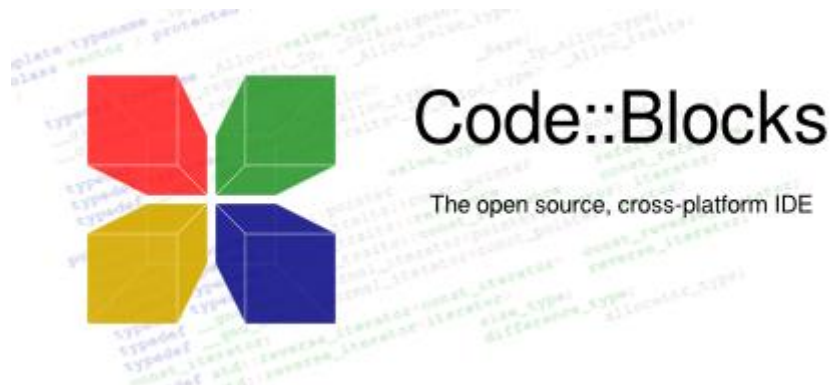
Se podrá visualizar los siguientes documentos y carpetas

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
 Audios	3/9/2024 15:31	Carpeta de archivos	
 bin	17/8/2024 10:46	Carpeta de archivos	
 Fuentes	31/8/2024 0:22	Carpeta de archivos	
 mingw64	17/8/2024 10:46	Carpeta de archivos	
 obj	17/8/2024 10:46	Carpeta de archivos	
 Partidas	3/9/2024 21:56	Carpeta de archivos	
 SFML-2.6.1	17/8/2024 10:46	Carpeta de archivos	
 Texturas	3/9/2024 21:56	Carpeta de archivos	
 Boton	17/8/2024 16:31	Header file	2 KB
 DamasChinasProyecto	3/9/2024 22:40	project file	2 KB
 DamasChinasProyecto.depend	3/9/2024 22:29	Archivo DEPEND	77 KB
 DamasChinasProyecto.layout	3/9/2024 22:41	Archivo LAYOUT	2 KB
 Jugador	3/9/2024 22:29	Header file	5 KB
 Proceso de Puntuación	2/9/2024 19:34	Documento de tex...	1 KB
 sfml	3/9/2024 21:56	C++ source file	70 KB
 Tablero	24/8/2024 18:44	Header file	1 KB

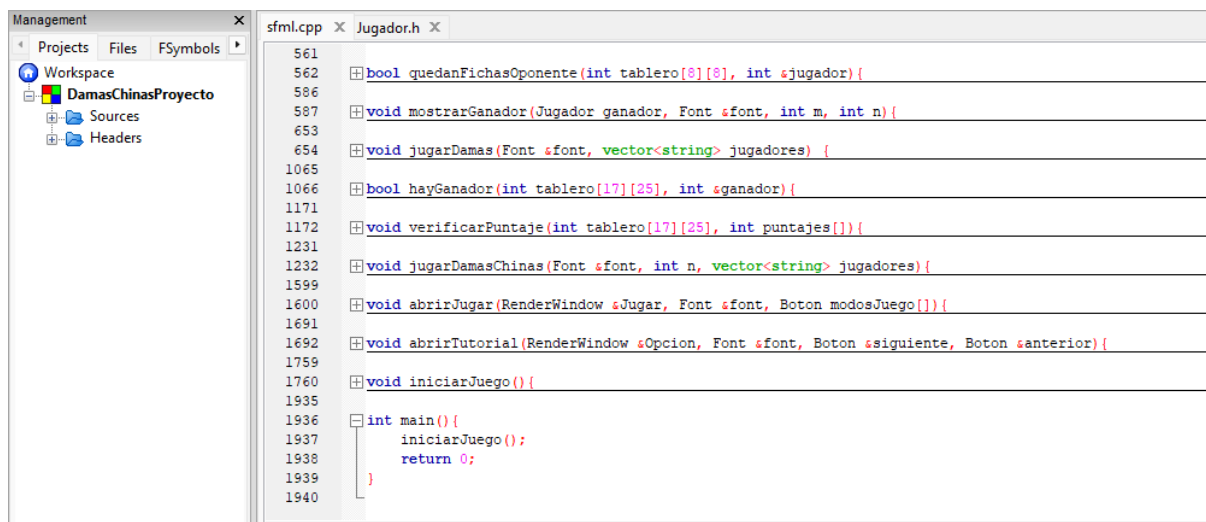
Donde tendremos que dar doble clic sobre la carpeta con el nombre de **DamasChinasProyecto**, para poder abrir el juego.



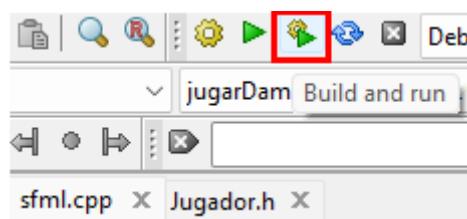
Se abrirá el IDE CodeBlocks



Una vez inicializado el IDE, podremos visualizar el proyecto **DamasChinasProyecto**.



Seleccionamos la opción “Build and run”.



Una vez que se termine el proceso anterior, se proyectará la siguiente ventana donde podremos visualizar el inicio del juego Damas Chinas.



3. Menú Principal

Luego de los pasos anteriores tendremos el Menú Principal, donde cada botón cumple una función primordial en el programa:



Icono de volumen encendido – apagado: Este icono funciona para encender o apagar la música del juego lo podremos apreciar por el siguiente símbolo ubicado en la parte superior izquierda:



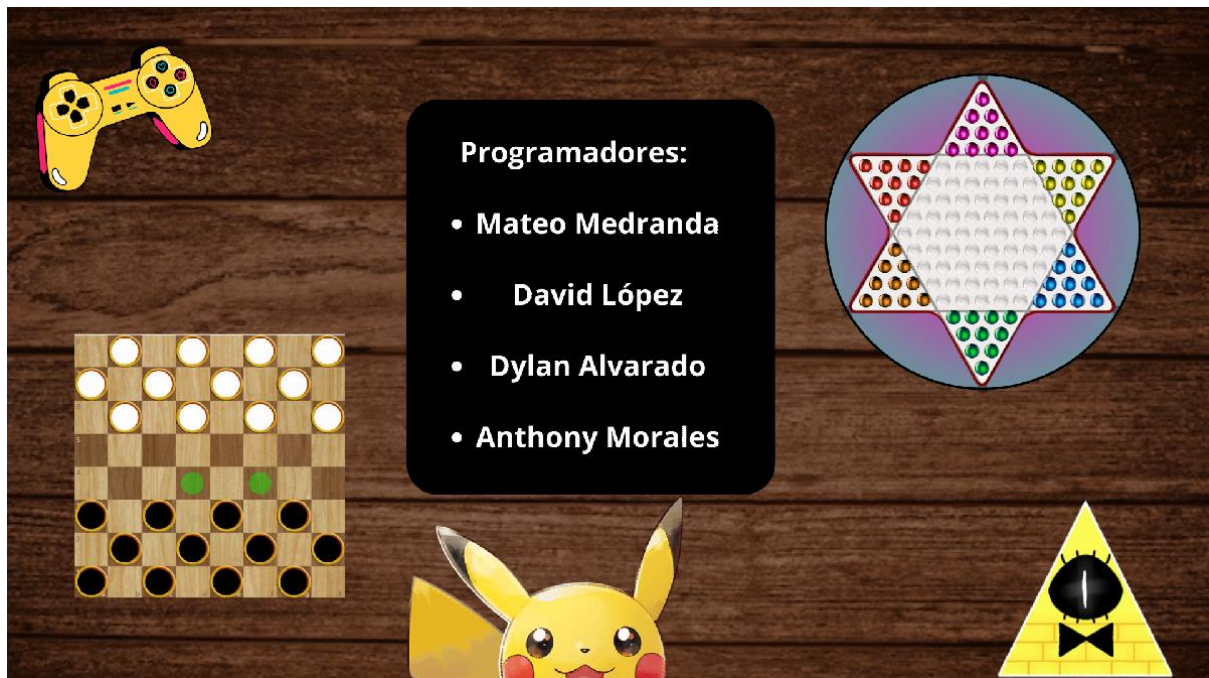
Botón "Jugar": Cuando presionamos este botón nos llevará a una ventana en donde podremos explorar los diferentes modos de juego para las Damas Chinas, tanto para el modo normal de 2 a 6 jugadores o el ingreso al modo captura:



Botón "Tutorial": Este cumple la función de ofrecer al usuario un tutorial breve y claro acerca de cómo se juegan las Damas Chinas del modo normal y modo captura. Toda la información se explica con claridad en cada una de las páginas.



Botón "Créditos": Nos muestra la información de los nombres de los creadores del programa.



Programadores:

- Mateo Medranda
- David López
- Dylan Alvarado
- Anthony Morales

Botón "Salir": Finalmente este botón nos permite dar por finalizado la aplicación.

```
Process returned 0 (0x0)   execution time : 966.849 s
Press any key to continue.
```

4. Modos de Juego

Tenemos dos modos de juego, modo normal y modo captura



En el modo normal tenemos la opción de 2 a 6 jugadores

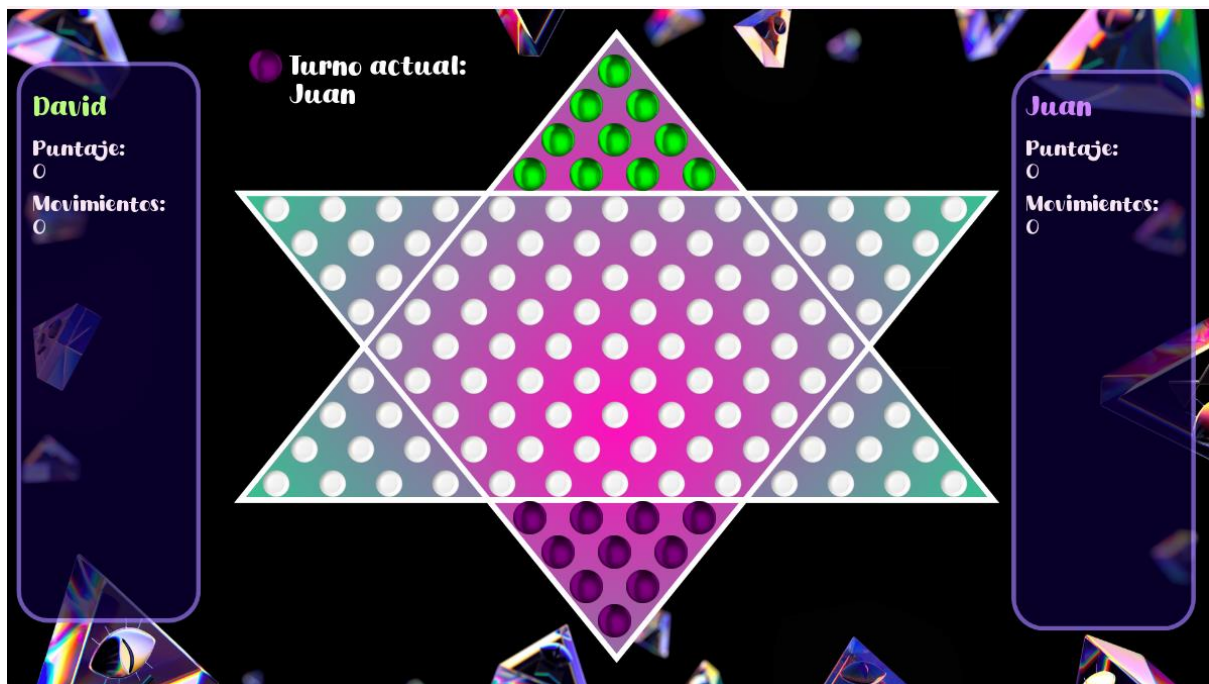


Nos da la opción de poner los nombres de cada jugador, dependiendo el número de jugadores que hayamos elegido

Dependiendo del número de jugadores nos aparecerá una pestaña donde nos da de forma aleatoria los turnos para poder jugar



Luego tenemos la pestaña de juego



Modo Captura

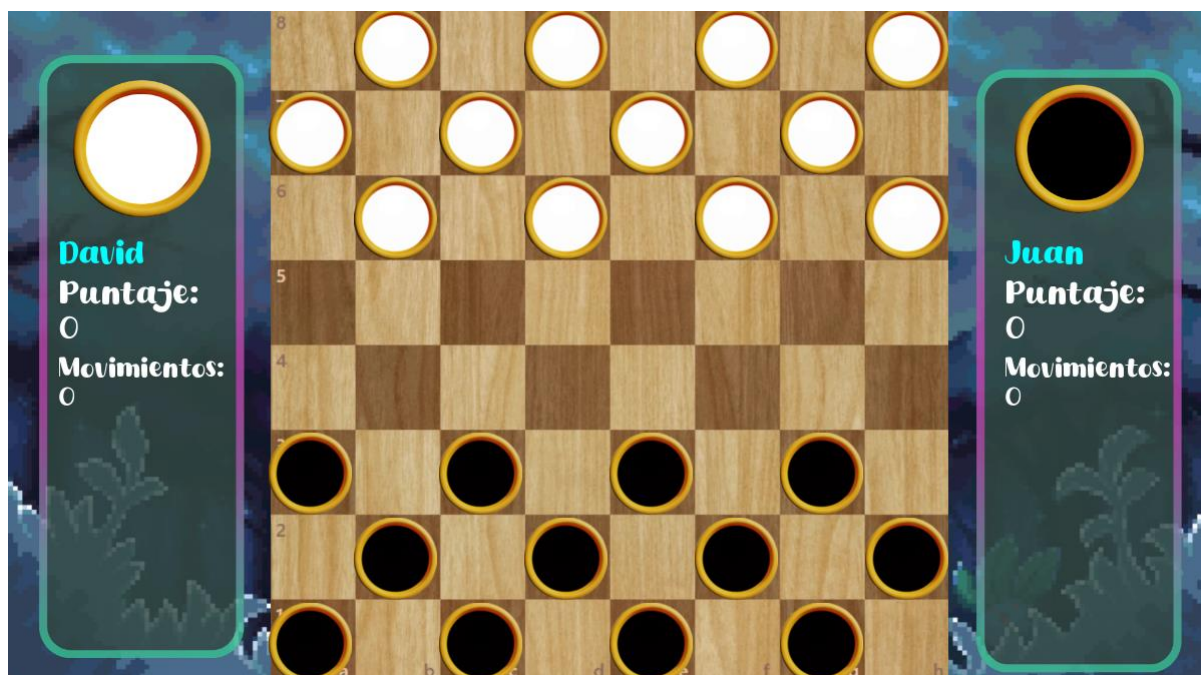
De igual forma que el modo normal nos aparecera la opcion de poner los nombres de los jugadores



Igual nos aparecerá una pestaña donde nos dará de forma aleatoria el turno del jugador que empieza



Por ultimo tenemos la pantalla de juego



QUE SE DIVIERTAN!!!!