

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingeniería
Escuela de Ciencias y Sistemas
Arquitectura de Computadores y Ensambladores I



Práctica No. 4

Manual De Usuario

Juego GO

Elaborador por	
Melyza Alejandra Rodríguez Contreras	201314821

GO

Go es un juego mundialmente conocido por su nivel de entretenimiento y su exigente jugabilidad, así mismo por ayudar a desarrollar el intelecto y la agilidad mental.

A continuación, se le muestra un instructivo acerca de cómo jugar, así como de los diferentes aspectos a los cuales tiene acceso.

❖ Inicio de la aplicación

Al iniciar la aplicación usted contará con una pantalla como la siguiente.

```
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERIA
CIENCIAS Y SISTEMAS
ARQUITECTURA DE COMPUTADORES Y ENSAMBLADORES 1
NOMBRE: MELYZA ALEJANDRA RODRIGUEZ CONTRERAS
CARNET: 201314821
SECCION: A
```

- 1) Iniciar Juego
- 2) Cargar Juego
- 3) Salir

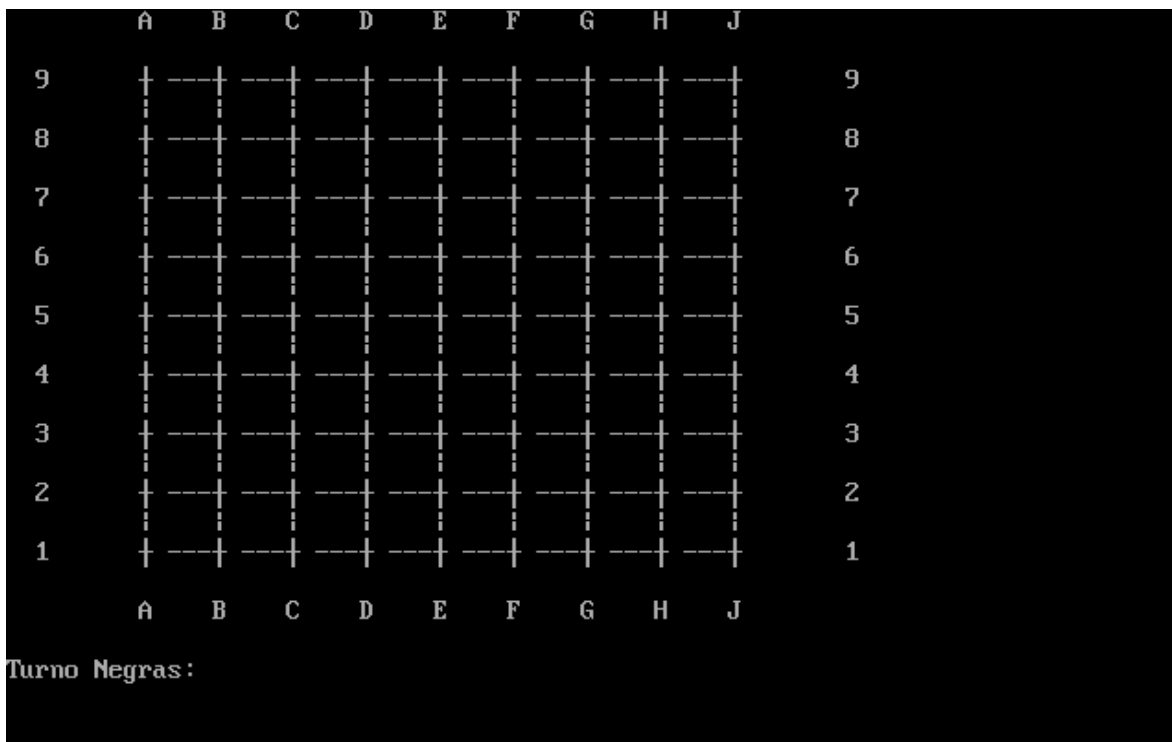
Ingrese una opcion: _

En ella se muestra la información de la entidad y el desarrollador.

Así mismo, se muestra el menú inicial, en este, usted podrá elegir entre tres diferentes opciones.

❖ Iniciar juego

Para iniciar un nuevo juego se debe ingresar la opción número 1. Al ingresar dicha opción, verá la siguiente pantalla.



Esa representa el tablero vacío, por defecto, el jugador que inicia es el que posee las piezas negras.

❖ Cargar juego

Si usted selecciona la opción número 2, podrá cargar una partida iniciada anteriormente.

En este caso se le solicitará el nombre del archivo en el cual se encuentra la información de dicha partida.



Por ejemplo, se ingresará el nombre a1.arq.

```
***** Carga de juego *****
Ingrese la ruta del archivo: a1.arq
```

Si no ocurrió ningún error, se le redirigirá al menú inicial donde al iniciar el juego, este empezará tal y como se guardó.

	A	B	C	D	E	F	G	H	J	
9										9
8										8
7										7
6										6
5										5
4										4
3										3
2	FN	FB	FB	FB						2
1		FB	FN	FN						1
	A	B	C	D	E	F	G	H	J	

Turno Negras: _

❖ Estado del tablero

Mientras se desarrolla el juego, en todo momento tendrá a la vista el estado actual del tablero para facilitar su decisión.

Recuerde que puede colocar piedras en cada una de las intersecciones disponibles y que se adapten a las reglas del juego.

	A	B	C	D	E	F	G	H	J	
9										9
8										8
7										7
6										6
5										5
4										4
3										3
2	FN	FB	FB	FB						2
1		FB	FN	FN						1
	A	B	C	D	E	F	G	H	J	

❖ Colocar una piedra

Para colocar una piedra es necesario ingresar la posición correcta de la intersección en la que desea colocar dicha piedra.

Por ejemplo, el jugador de piezas negras desea colocar una piedra en la posición D3. Esta posición representa la intersección entre la fila 3 y la columna D. Lo realizaría de la siguiente manera.

	A	B	C	D	E	F	G	H	J	
9										9
8										8
7										7
6										6
5										5
4										4
3										3
2	FN	FB	FB	FB						2
1		FB	FN	FN						1
	A	B	C	D	E	F	G	H	J	

Turno Negras: D3_

Si el resultado es exitoso, se verá reflejado inmediatamente al pulsar la tecla ENTER.

	A	B	C	D	E	F	G	H	J	
9										9
8										8
7										7
6										6
5										5
4										4
3				FN						3
2	FN	FB	FB	FB						2
1		FB	FN	FN						1
	A	B	C	D	E	F	G	H	J	

Turno Blancas: _

Si por el contrario, se ingresa una posición errónea, el programa le indicara de dicho error y le solicitara una nueva posición para colocar la piedra en turno.

	A	B	C	D	E	F	G	H	J	
9		---		---		---		---		9
8		---		---		---		---		8
7		---		---		---		---		7
6		---		---		---		---		6
5		---		---		---		---		5
4		---		---		---		---		4
3		---		FN		---		---		3
2	FN	---	FB	---	FB	---	FB	---		2
1		---	FB	---	FN	---	FN	---		1
	A	B	C	D	E	F	G	H	J	
Turno Blancas: P5										

Por ejemplo, erróneamente se ha digitado una posición P5, misma que no existe en nuestro tablero. El mensaje de información es el siguiente.

Turno Negras: N1
No se puede colocar en esta posición

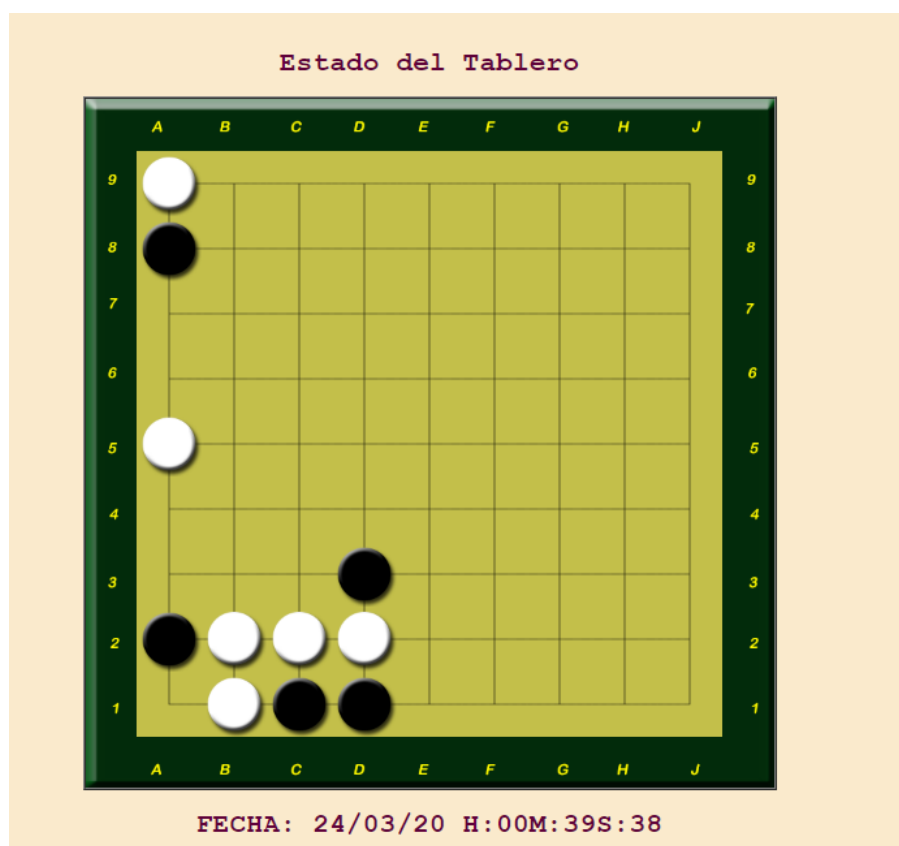
❖ Visualización del tablero

Si desea ver el tablero de una manera más gráfica, basta con ingresar el comando SHOW, este comando generará automáticamente un archivo web llamado estadoTablero, el cual, al ser abierto con cualquier navegador, le mostrará el estado actual del tablero.

	A	B	C	D	E	F	G	H	J	
9	FB									9
8	FN									8
7										7
6										6
5	FB									5
4										4
3				FN						3
2	FN	FB	FB	FB						2
1		FB	FN	FN						1
	A	B	C	D	E	F	G	H	J	

Turno Negras: SHOW

Cabe destacar que el uso de dicho comando no afecta al turno actual, por lo cual usted dispondrá de su turno para la colocación de piedra de su color.



En este documento web se le mostrará el estado actual del tablero, así como la fecha y hora en que este fue generado.

❖ Pasar de turno

Si desea pasar de turno, debe ingresar el comando PASS en el teclado y pulsar ENTER. Esto ocasionará que se cambie al turno del jugador con las piezas contrarias a las suyas.

	A	B	C	D	E	F	G	H	J	
9	FB	---	---	---	---	---	---	---	---	9
8	FN	---	---	---	---	---	---	---	---	8
7	+	---	---	---	---	---	---	---	---	7
6	+	---	---	---	---	---	---	---	---	6
5	FB	---	---	---	---	---	---	---	---	5
4	+	---	---	---	---	---	---	---	---	4
3	+	---	---	FN	---	---	---	---	---	3
2	FN	FB	FB	FB	---	---	---	---	---	2
1	+	FB	FN	FN	---	---	---	---	---	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	J	

Turno Negras: PASS

Al presionar ENTER, el juego continuará con el jugador rival.

	A	B	C	D	E	F	G	H	J	
9	FB	---	---	---	---	---	---	---	---	9
8	FN	---	---	---	---	---	---	---	---	8
7	+	---	---	---	---	---	---	---	---	7
6	+	---	---	---	---	---	---	---	---	6
5	FB	---	---	---	---	---	---	---	---	5
4	+	---	---	---	---	---	---	---	---	4
3	+	---	---	FN	---	---	---	---	---	3
2	FN	FB	FB	FB	---	---	---	---	---	2
1	+	FB	FN	FN	---	---	---	---	---	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	J	

Turno Blancas:

❖ Guardar partida

Si desea guardar la partida, en cualquier momento se podrá ingresar el comando SAVE, este, al igual que el comando SHOW para visualizar el tablero en su estado actual, no afectará su turno, es decir, usted dispondrá de una oportunidad para realizar una jugada con el objetivo de ganar territorio.

	A	B	C	D	E	F	G	H	J	
9	FB	+	+	+	+	+	+	+	+	9
8	FN	+	+	+	+	+	+	+	+	8
7	+	+	+	+	+	+	+	+	+	7
6	+	+	+	+	+	+	+	+	+	6
5	FB	+	+	+	+	+	+	+	+	5
4	+	+	+	+	+	+	+	+	+	4
3	+	+	+	FN	+	+	+	+	+	3
2	FN	FB	FB	FB	+	+	+	+	+	2
1	+	FB	FN	FN	+	+	+	+	+	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	J	

Turno Blancas: SAVE

Al presionar ENTER, se le solicitará un nombre para guardar la partida actual. En este caso, por ejemplo, ingresaremos el nombre juego1.arq para poder guardar nuestra partida actual.

9	FB	+	+	+	+	+	+	+	+	9
8	FN	+	+	+	+	+	+	+	+	8
7	+	+	+	+	+	+	+	+	+	7
6	+	+	+	+	+	+	+	+	+	6
5	FB	+	+	+	+	+	+	+	+	5
4	+	+	+	+	+	+	+	+	+	4
3	+	+	+	FN	+	+	+	+	+	3
2	FN	FB	FB	FB	+	+	+	+	+	2
1	+	FB	FN	FN	+	+	+	+	+	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	J	

Turno Blancas: SAVE

***** Guardar archivo *****
Ingrese nombre para guardar: **juego1.arq**

❖ Salida del juego

Para salir del juego, se debe ingresar el comando PASS dos veces de manera consecutiva, es decir, ambos jugadores deben ingresar el comando PASS desde sus respectivos turnos.

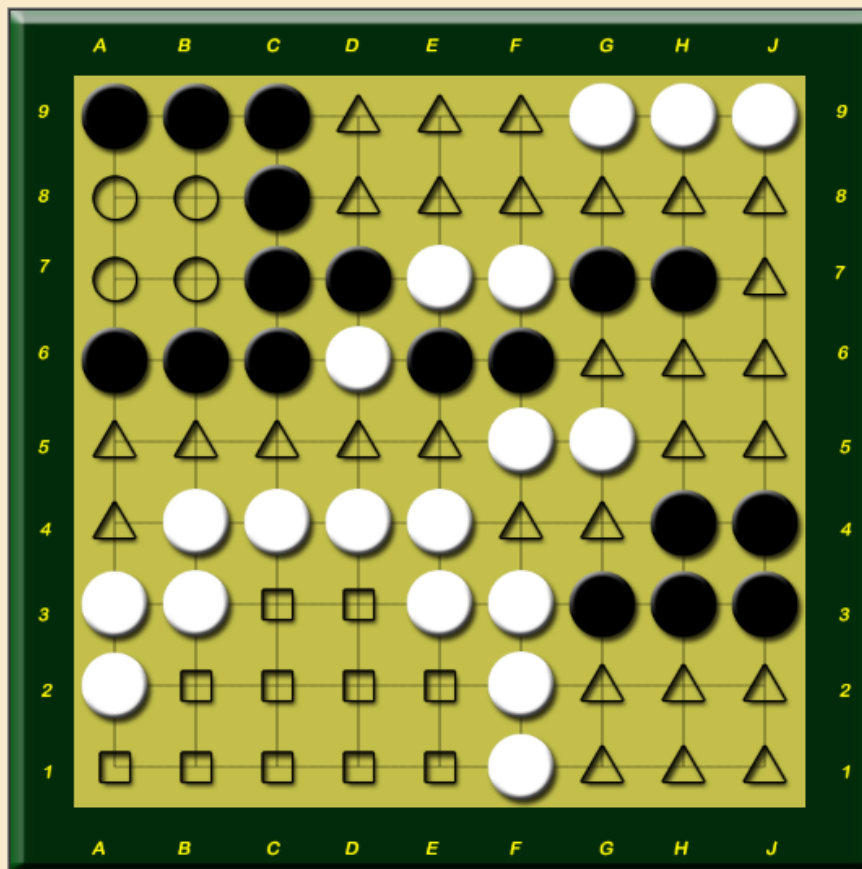
Turno Blancas: PASS

Turno Negras: PASS

***** Saliendo *****

Esto generará automáticamente el reporte final del tablero, indicando la hora y fecha de generación, así como el territorio perteneciente a cada uno de los jugadores y el territorio que no pertenece a ninguno.

Estado del Tablero



FECHA: 24/03/20 H:00M:54S:51