

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERIA
ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS
ARQ. DE COMPUTADORES Y ENSAMBLADORES 1
PRIMER SEMESTRE 2020
ING. OTTO ESCOBAR

PRÁCTICA 4: MANUAL DEL USUARIO

OSCAR ALFREDO LLAMAS LEMUS
201602625

Requerimientos mínimos

- Windows Vista o superior
- 128MB de RAM.
- Procesador: Pentium 2 a 266 MHz.
- 100MB espacio en disco duro.
- DosBox

Glosario

Byte: unidad de información de base utilizada en computación y en telecomunicaciones, y que resulta equivalente a un conjunto ordenado de ocho bits.

DOS: es una familia de sistemas operativos para computadoras personales (PC). Creado originalmente para computadoras de la familia IBM PC, que utilizaban los procesadores Intel 8086 y 8088, de 16 bits, siendo el primer sistema operativo popular para esta plataforma.

DosBox: emulador que recrea un entorno similar al sistema DOS con el objetivo de poder ejecutar programas y videojuegos originalmente escritos para el sistema operativo MS-DOS de Microsoft en computadoras más modernas o en diferentes arquitecturas.

Double Word: cadena finita de bits que son manejados como un conjunto por la máquina.

Etiqueta:

palabra utilizada para designar alguna línea o sección del programa, se pueden utilizar para saltar de una parte hacia esa etiqueta.

Lenguaje Ensamblador: lenguaje de programación de bajo nivel. Consiste en un conjunto de mnemónicos que representan instrucciones básicas para los computadores, microprocesadores, microcontroladores y otros circuitos integrados programables.

Macro: instrucciones complejas formadas de instrucciones más sencillas, sirven cuando se quieren hacer procesos repetitivos.

MASM: es un ensamblador para la familia x86 de microprocesadores. Fue producido originalmente por Microsoft para el trabajo de desarrollo en su sistema operativo MS-DOS, y fue durante cierto tiempo el ensamblador más popular disponible para ese sistema operativo.

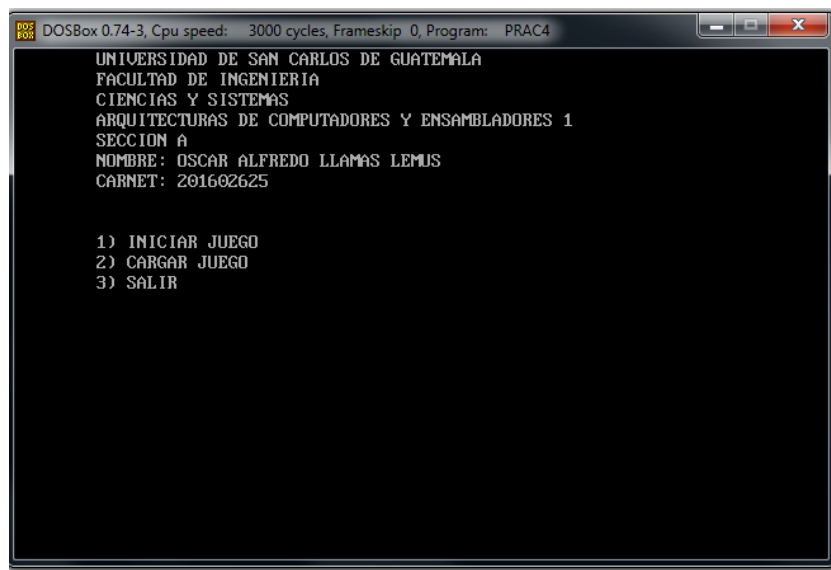
Mnemónico: una palabra que sustituye a un código de operación, con lo cual resulta más fácil la programación, es de aquí de donde se aplica el concepto de lenguaje ensamblador.

Procedimiento: Conjunto de instrucciones que realizan una tarea -y preferentemente solo una- que se ha de utilizar en más de una ocasión, pero se declara una sola vez en el código fuente.

Guía/Tutorial

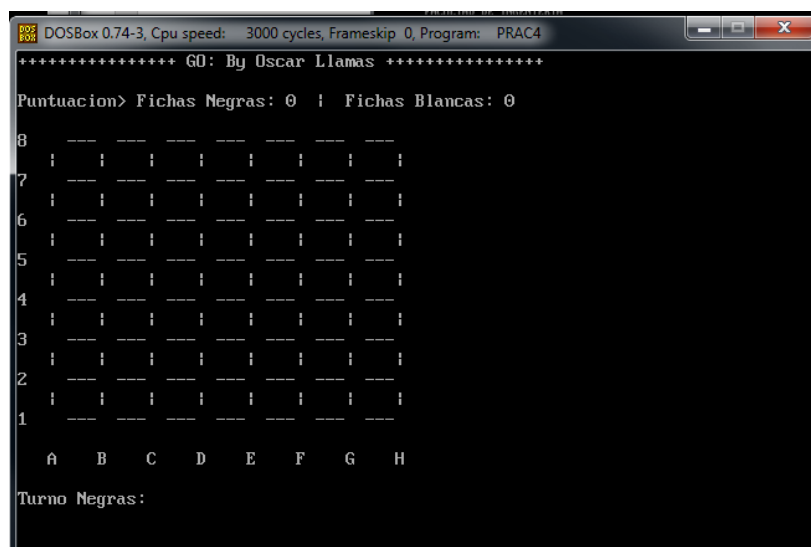
1- Pantalla inicial del juego:

En esta pantalla se visualiza los datos del desarrollador, así como el menú principal del juego, donde el usuario podrá iniciar un nuevo juego, carga un juego previamente guardado o salir del programa.



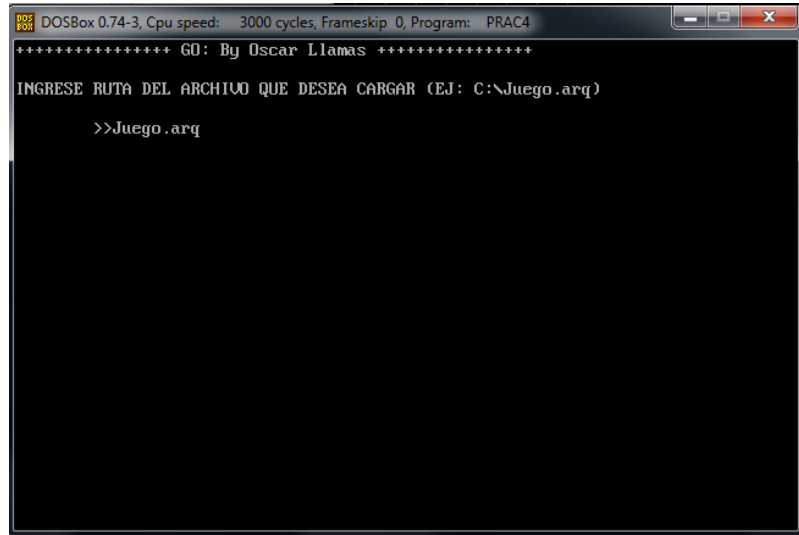
2- Iniciar Juego:

En esta pantalla se desplegará el tablero principal, dando inicio al juego, donde cada jugador (Fichas Negras y Fichas Blancas) podrá ejecutar un comando durante su turno



3- Cargar Juego

En esta pantalla el usuario podrá escribir la ruta donde se encuentra el archivo con el juego previamente guardado, seguido de esto el juego iniciará automáticamente.



Comandos especiales:

SHOW: Reporte del estado actual del juego en archivo HTML

SAVE: Opción a guardar estado actual del juego.

PASS: Pasar turno.

EXIT: Salir al menú principal sin guardar estado del juego.