Universidad de San Carlos de Guatemala Facultad de Ingeniería Arquitectura de computadores y ensambladores 1 Sección A

Nombre: Selvin Lisandro Aragón Pérez

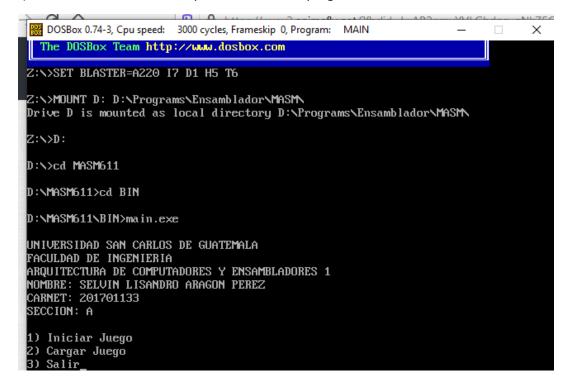
Carnet: 201701133



Manual Usuario

Al iniciar el programa aparecera un encabezado describiendo la universidad, el curso asi como el creador, tambien tendra las siguientes opciones

- 1) Iniciar Juego: Al seleccionar esta opcion se podra ingresar a un juego
- 2) Cargar Juego: Al seleccionar esta opcion se podran cargar juegos en curso
- 3) Salir: Al seleccionar esta opcion se cerrara el programa

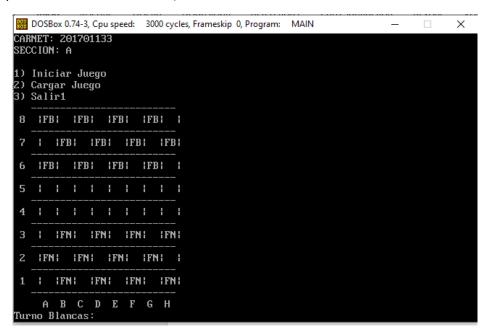


INICIAR JUEGO

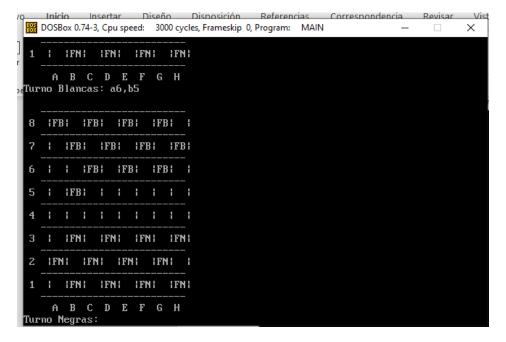
Al iniciar un juego se mostrara el tablero y se podrán ingresar coordenadas de la siguiente manera

1) Turno Color: Casilla Destino

2) Turno Color: Casilla Fuente, Casilla Destino



Al realizar un movimiento se podra se mostrara nuevamente el tablero con la pieza movida

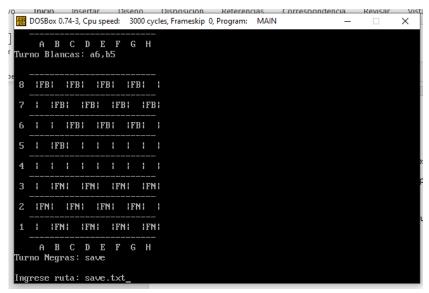


También se podrán ingresar otro comando durante los turnos de los jugadores

- 1) Save: Permite guardar un archivo lo cual pedirá ruta
- 2) Exit: Se saldrá al menú principal
- 3) Show: Mostrara un html de la partida actual

SAVE

Ejemplo guardando el archivo y el archivo creado



SAVE: Bloc de notas

Archivo Edición Formato Ver Ayuda

SHOW

Genereramos un archivo html con la partida actual

