

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingeniería
Arquitectura de Computadores y Ensambladores 1
Sección: A
Ing. Otto Rene Escobar Leiva
Aux. David Gonzalez

Manual técnico

Practica #3

Victor Alejandro Cuches de León
Carne: 201807307
Guatemala, 24 de septiembre de 2021

Manual técnico

Variables

Variables de mensajes

Welcome	Encabezado con mis datos
Msg1, msg2, msg3, msg4	Opciones para escoger en el menú principal
Msgu1, msgu2	Mensajes para ingresar los nombres de los jugadores
errorJ, moverror, repeatmov, noficha	Errores al cometer una acción incorrecta
shownameJ1, shownameJ2, fichaInfo1, fichaInfo2, puntos	Etiquetas para mostrar la información de cada jugador en los turnos
Turnosmsg, entramov	Mensajes para mostrar en cada turno

Variables para guardar información

pauseEnter	Sirve para esperara el enter y hacer pause al mostrar información
puntosJ1, puntosJ2	Sirven para llevar el conteo de los puntos de cada jugador
nameJ1, nameJ2	Guardan los nombres de cada jugador
readTeclado	Guarda la información ingresada por el usuario

Variables para control de acciones

Bool_rep	Al tener el valor de 1, se muestra el reporte html
Bool_name	Al tener el valor de 1, significa que ya se crearon los jugadores

Variables para construir tablero

cabecerasC, cabecerasF	Encabezados para las filas y columnas
lineas	Contiene las líneas necesarias para construir las divisiones del tablero
iteradorI, iteradorJ, iteradorK	Sirven como iteradores de los ciclos en el recorrido del tablero y sus celdas
Índice, oldIndice	Guardan los índices que son la posición de las fichas en el tablero
Fila, columna	Guarda los fila y columna a seleccionar
Tablero	Arreglo que representa el tablero y donde se lleva el control de las fichas

Variables para reporte html

ruta	Nombre del archivo html
Atab, ctab, atr, ctr, atd, ctd	Etiquetas para la construcción de la tabla
saltoh	Salto de línea
celdaJ1, celdaJ2, celdaJ1R, celdaJ2R	Caracteres que representan las fichas en la tabla del reporte

Macros

imprimir	Muestra en pantalla texto
leerHastaEnter	Guarda el texto ingresado por el usuario
LimpiarT	Limpia la consola
readjugador	Lee el nombre de cada jugador
showTablero	Muestra el tablero de juego con las fichas en su posición correcta
verificarValor	Verifica que carácter debe imprimir al mostrar el tablero dependiendo de que tipo de ficha este en el arreglo que representa el tablero
imprimirficha	Imprime la ficha en el tablero con su debido color
posFicha	Calcula la posición exacta de la ficha en el arreglo usando row-major
filaTablero, columnaTablero	Identifican el numero de fila y columna donde se encuentra la ficha
MOSTRAR_TAB	Muestra la información de los jugadores en cada turno
VerificarREP	Verifica si los jugadores ingresan el comando REP
limpiarEntrada	Limpia la entrada por teclado para identificar mas fácilmente el comando REP
openFile, closeFile, writeFile	Control del archivo html
tableroFile	Construcción de la tabla que representa el tablero en el reporte html
verificarFile	Verifica que carácter debe imprimir en el tablero del reporte dependiendo de que tipo de ficha este en el arreglo que representa el tablero
wnameFile	Colocar el hombre de los jugadores en el reporte letra por letra

Procedimientos

IMPRIMIR_NUMERO	Muestra los puntos de cada jugador por turno
-----------------	--