

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 de usuario

Practica #3

Victor Alejandro Cuches de León
Carne: 201807307
Guatemala, 26 de septiembre de 2021

Manual de Usuario

Descripción

La práctica consiste en el conocido juego de tablero “Damas”, que consiste en un tablero de 8x8 donde cada jugador cuenta con 8 fichas y su objetivo principal es eliminar la mayor cantidad de fichas del otro oponente, el usuario tambien puede crear jugadores y empezar el juego.

Menú principal

```
X:\>practica.exe
PRACTICA #3 - 201807307
Escoja una opcion:
1. Jugar
2. Crear jugadores
3. Salir
```

En este se muestran 3 opciones:

1. Jugar: Nos permite empezar la partida del juego de damas, un aspecto importante a tener en cuenta es que se debe crear jugadores antes de jugar si estos no han sido creados se mostrara un error.
2. Crear jugadores: Permite que el jugador 1 y jugador 2 ingresen el nombre con el que quieren ser reconocidos en el juego.
3. Salir: Termina la ejecución del programa

Jugar

```
Jugador 1: Victor
Ficha verde 0 puntos
Jugador 2: Alejandro
Ficha roja 0 puntos

  A  B  C  D  E  F  G  H
1 |  |  |  |  |  |  |  |
2 |  |  |  |  |  |  |  |
3 |  |  |  |  |  |  |  |
4 |  |  |  |  |  |  |  |
5 |  |  |  |  |  |  |  |
6 |  |  |  |  |  |  |  |
7 |  |  |  |  |  |  |  |
8 |  |  |  |  |  |  |  |

Turno de: Victor
Ingrese movimiento de fichas:
```

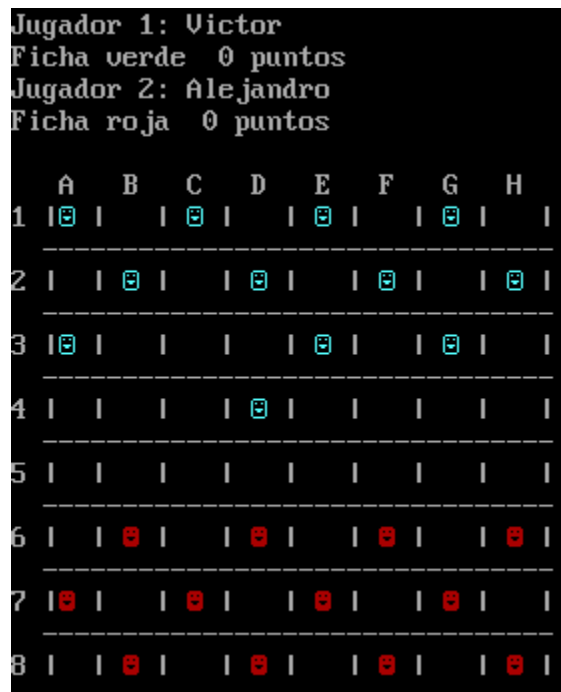
Se muestra el tablero de juego con la posición de las fichas de cada jugador, siendo las fichas de arriba-verde las del jugador 1 y las fichas de abajo-rojas las del jugador 2.

En la parte superior se muestra la información de cada jugador como su nombre, su color de ficha y puntos. Y en la parte inferior se pedirá el movimiento que desea el jugador.

El comando para el movimiento de las fichas será:

<ColumnaFila-origen>:<ColumnaFila-destino>

Por ejemplo: C3:D4



Los movimientos de las fichas siguen las siguientes reglas:

- El movimiento debe ser en diagonal y hacia el frente, una sola casilla.
- Una ficha no puede saltar a otra del mismo color, pero si la del oponente.
- Una ficha se corona cuando llega a la última fila del oponente.
 - Verdes llegan a la fila 8
 - Rojas llegan a fila 1
- Las fichas reinas capturan en cualquier dirección y solo se mueven una casilla a la vez en diagonal.

En cualquier turno de los jugadores estos podrán ingresar el comando REP, el cual mostrara el nombre de los jugadores, punteo de cada uno y el tablero de juego.

REPORTE

Jugador 1: Victor - 0 puntos

Jugador 2: Alejandro - 0 puntos

-- TABLERO DE JUEGO --

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	x		x		x		x	
2		x		x		x		x
3	x		x		x		x	
4								
5								
6		o		o		o		o
7	o		o		o		o	
8		o		o		o		o

Crear jugadores

```
CREANDO JUGADORES

Ingrese nombre de jugador 1:
Victor

Ingrese nombre de jugador 2:
Alejandro
```

Esta opción nos pedirá el nombre para identificar a cada jugador durante la ejecución del juego.