

f

# Manual de Usuario

Lenguajes Formales y de programación

Universidad de San Carlos de Guatemala

## Contents

Pantalla Principal.....	1
Abrir: .....	1
Salir: .....	2
Cargar juego:.....	2
Iniciar Juego:.....	2
PASS.....	3
EXIT.....	3
SAVE .....	3
SHOW .....	3

## Pantalla Principal

Esta ventana contiene un panel para texto donde se podrá escribir código desde 0 o importar un archivo en formato. gu, En esta pantalla encontraremos varios botones los cuales describiremos a continuación

Abrir:

```

DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: FL...
C:\>link FIRST.OBJ;
Microsoft (R) Overlay Linker Version 3.60
Copyright (C) Microsoft Corp 1983-1987. All rights reserved.

C:\>first

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERIA
CIENCIAS Y SISTEMAS
ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS Y ENSAMBLADORES 1
NOMBRE: JAVIER ALEJANDRO MONTERROSO
CARNET: 201700831
SECCION: A

1) Iniciar Juego
2) Cargar juego
3) Salir
4
Eleccion invalida: Numero del 1 al 3:
4
Eleccion invalida: Numero del 1 al 3:

```

Desde esta pantalla se nos abre una ventana desde la cual podremos abrir nuestros archivos .arq para importar a nuestro programa, tambien tenemos varias opciones que se detallan a continuacion

Salir:

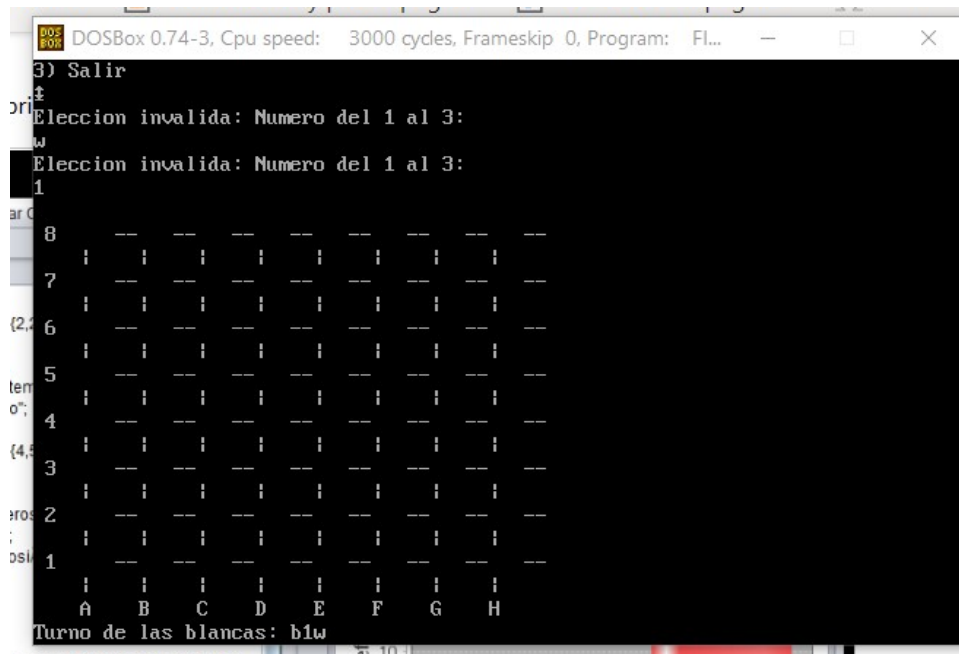
Interrumpe la ejecución del juego

Cargar juego:

Sin importar que tengamos abierto el programa nos abre otra ventana para crear un nuevo archivo .arq

Iniciar Juego:

Esta es la función principal del programa y se describirán sus componentes a continuación:



Se carga un tablero de Go donde se podra escribir una coordenada para colocar una ficha o bien introducir comandos especiales que se detallan a continuaci3n:

#### PASS

Al ingresar este comando el jugador le sedera su turno.

#### EXIT

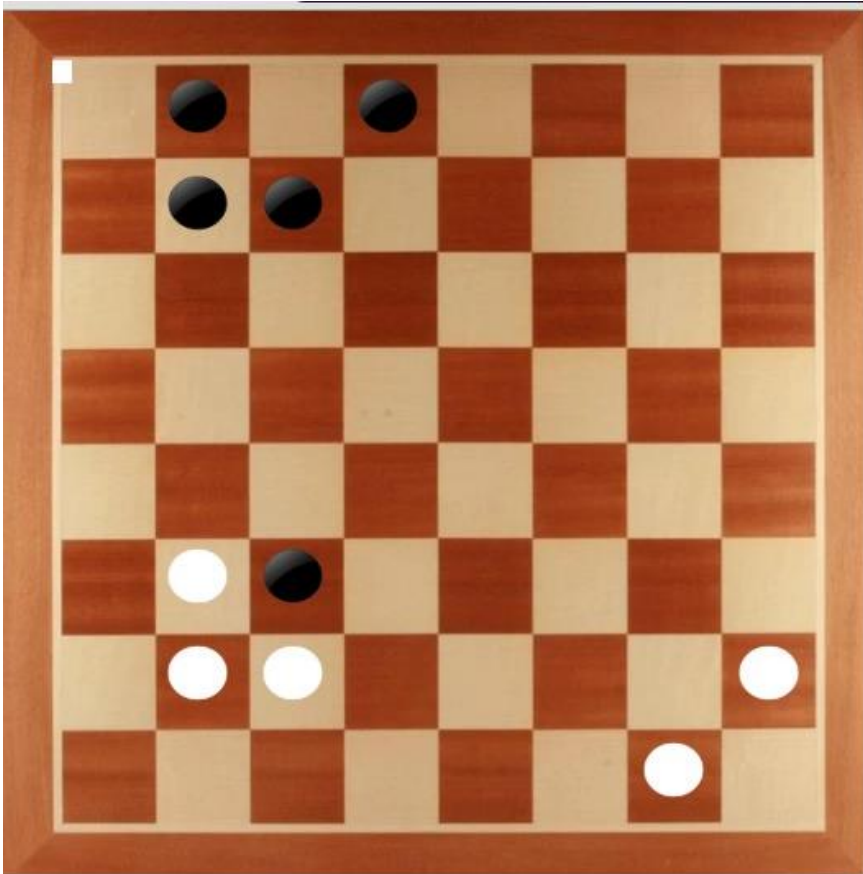
Al ingresar este comando el juego terminar3, se perder3 la informaci3n que no se guard3 y regresar3 al men3 principal.

#### SAVE

Este comando guardar3 el estado del juego en un archivo, la estructura con la que guardar3n el estado del juego en dicho archivo queda a discreci3n de cada estudiante.

#### SHOW

Este comando servir3 para generar un archivo con extensi3n .html, el cual contendr3 una tabla HTML que mostrar3 el estado actual del juego, el nombre para este archivo ser3 estadoTablero.html



**26/03/2020 02:45:38**