

MANUAL DE USUARIO

ACA PODREMOS ENCONTRAR UNA INTRODUCCION DE QUE ES NUESTRO JUEGO Y DE EL PROGRAMADOR

```
Universidad de San Carlos de Guatemala  
Arquitectura de Ensambladores y Computadores 1  
CESAR LEONEL CHAMALE SICAN      201700634  
Practica 3  
Inrese x si desea cerrar el programa
```

PODEMOS INGREGAR LOS NOMBRES DE LOS JUGADORES

```
Jugador 1 ingrese su nombre:  
  
Jugador 2 ingrese su nombre:
```

LUEGO NOS DESPLEGARA EL TURNO

QUIEN JUEGA

Y EL PUNTAJE DE CADA JUGADOR

ASI COMO EL TABLERO DE JUEGO

```
Turno del jugador:  
Juega blancas  
Punteo actual:  
  A B C D E F G H  
1 N _ n _ n _ n _  
2 _ n _ n _ n _ n  
3 n _ n _ n _ n _  
4 _ _ _ _ _ _ _ _  
5 _ _ _ _ _ _ _ _  
6 _ w _ w _ w _ w  
7 w _ w _ w _ w _  
8 _ w _ w _ w _ w  
  
Ingrese su comando: _
```

ACA PODREMOS ENGREGAR TODOS LOS COMANDOS QUE SE NOS SEAN
PERMITODS

Ingrese su comando:

Ingrese x para finalizar el juego

Ingrese rep para generar reporte: _