

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS
ARQUITECTURA DE COMPUTADORES Y ENSAMBLADORES 1
SEGUNDO SEMESTRE 2020
ING. OTTO ESCOBAR
TUTOR ACADÉMICO SECCIÓN A: HERBERTH ARGUETA



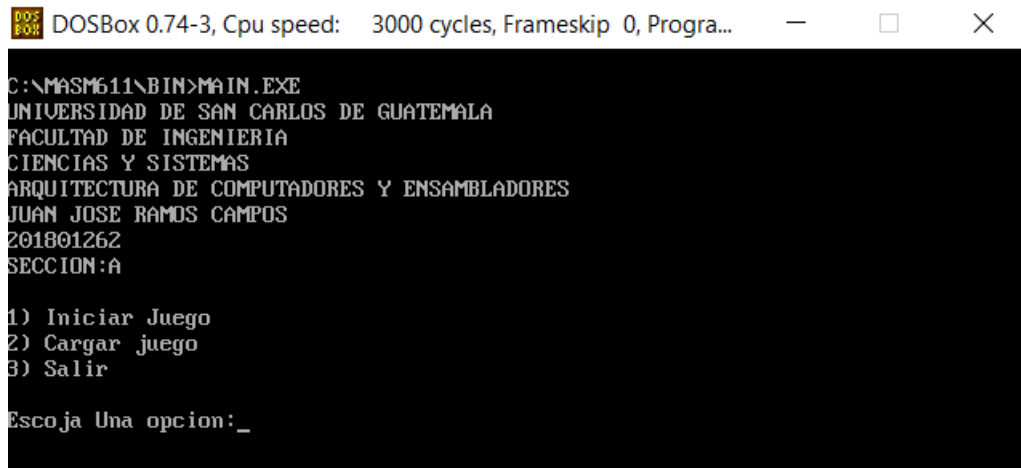
MANUAL DE USUARIO: PRACTICA 3

NOMBRE: Juan José Ramos Campos
CARNET: 201801262
FECHA: 26/09/20

Indice General

MENU PRINCIPAL.....	3
Iniciar Juego	3
Cargar Juego:.....	3
Salir:	3
Jugabilidad básica.....	4
Turnos	4
Comer.....	5
COMANDOS ESPECIALES	6
SAVE:.....	6
SHOW:.....	7
EXIT:	7

MENU PRINCIPAL



```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Progra...
C:\MASM611\BIN>MAIN.EXE
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERIA
CIENCIAS Y SISTEMAS
ARQUITECTURA DE COMPUTADORES Y ENSAMBLADORES
JUAN JOSE RAMOS CAMPOS
201801262
SECCION:A

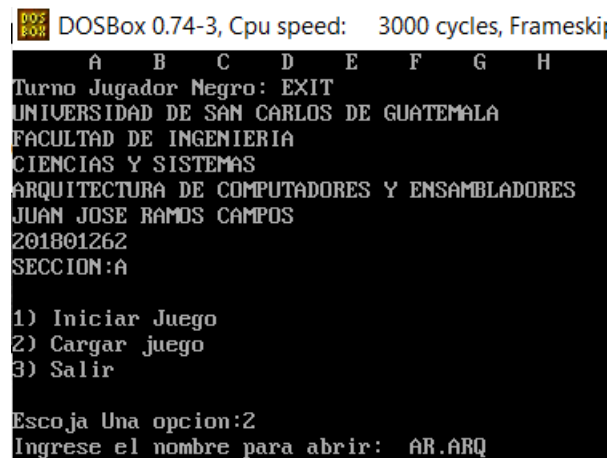
1) Iniciar Juego
2) Cargar juego
3) Salir

Escoja Una opcion:_
```

El menú principal de la aplicación es un encabezado donde se muestran los datos del desarrollador, así como las tres opciones principales del juego, esta son:

Iniciar Juego: En esta sección es donde iniciará el juego. Se mostrará un tablero en la pantalla y empezara el juego.

Cargar Juego: En este apartado se pedirá al usuario que ingrese el nombre de un archivo con extensión .arq, el cual contendrá la información que se guardó previamente de un juego. Se cargara automáticamente el nuevo tablero de juego.



```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip
A B C D E F G H
Turno Jugador Negro: EXIT
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERIA
CIENCIAS Y SISTEMAS
ARQUITECTURA DE COMPUTADORES Y ENSAMBLADORES
JUAN JOSE RAMOS CAMPOS
201801262
SECCION:A

1) Iniciar Juego
2) Cargar juego
3) Salir

Escoja Una opcion:2
Ingrese el nombre para abrir: AR.ARQ
```

Salir: Sale del juego. Terminando la ejecución del programa

Jugabilidad básica

Turnos

```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Pr
1) Iniciar Juego
2) Cargar juego
3) Salir
Escriba Una opcion:1

      -----
      8  !FNEG!  !FNEG!  !FNEG!  !FNEG!  !
      7  !      !FNEG!  !FNEG!  !FNEG!  !FNEG!
      6  !FNEG!  !FNEG!  !FNEG!  !FNEG!  !
      5  !      !      !      !      !      !      !
      4  !      !      !      !      !      !      !
      3  !      !FBLA!  !FBLA!  !FBLA!  !FBLA!
      2  !FBLA!  !FBLA!  !FBLA!  !FBLA!  !
      1  !      !FBLA!  !FBLA!  !FBLA!  !FBLA!
      -----
           A   B   C   D   E   F   G   H
Turno Jugador Blanco:
```

El juego se iniciara con el turno del jugador blanco, la aplicación le pedirá al jugador una coordenada para realizar el movimiento de la siguiente manera

Turno Blanca: B3,C4

Turno Color: Casilla Fuente, Casilla Destino

Y se actualizara el tablero en consola con cada movimiento mostrando el resultado. El juego continuará hasta que alguno de los dos jugadores quede sin fichas.

```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip
           A   B   C   D   E   F   G   H
Turno Jugador Blanco: B3,C4

      -----
      8  !FNEG!  !FNEG!  !FNEG!  !FNEG!  !
      7  !      !FNEG!  !FNEG!  !FNEG!  !FNEG!
      6  !FNEG!  !FNEG!  !FNEG!  !FNEG!  !
      5  !      !      !      !      !      !      !
      4  !      !      !FBLA!  !      !      !      !
      3  !      !      !      !FBLA!  !FBLA!  !FBLA!
      2  !FBLA!  !FBLA!  !FBLA!  !FBLA!  !
      1  !      !FBLA!  !FBLA!  !FBLA!  !FBLA!
      -----
           A   B   C   D   E   F   G   H
Turno Jugador Negro:
```

El turno pasara a ser del jugador negro. De igual forma se le solicitara el movimiento a realizar

DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, F

	A	B	C	D	E	F	G	H
Turno Jugador Negro:	A6,B5							
8	FNEG	FNEG	FNEG	FNEG				
7		FNEG	FNEG	FNEG	FNEG	FNEG		
6			FNEG	FNEG	FNEG			
5		FNEG						
4			FBLA					
3				FBLA	FBLA	FBLA		
2	FBLA	FBLA	FBLA	FBLA	FBLA			
1		FBLA	FBLA	FBLA	FBLA	FBLA		
	A	B	C	D	E	F	G	H
Turno Jugador Blanco:								

En este ejemplo se realizo un movimiento de A6 a B5

Comer

DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip

	A	B	C	D	E	F	G	H
Turno Jugador Blanco:	C4,B5							
8	FNEG	FNEG	FNEG	FNEG				
7		FNEG	FNEG	FNEG	FNEG	FNEG		
6			FNEG	FNEG	FNEG			
5		FBLA						
4								
3				FBLA	FBLA	FBLA		
2	FBLA	FBLA	FBLA	FBLA	FBLA			
1		FBLA	FBLA	FBLA	FBLA	FBLA		
	A	B	C	D	E	F	G	H
Turno Jugador Negro:								

Se cuenta con la opción de Comer, en este caso, la ficha blanca que estaba en la posición C4 se movió a la posición B5 comiéndose a la ficha del jugador negro que estaba en esa posición

COMANDOS ESPECIALES

Durante la ejecución normal de la aplicación, independientemente del turno actual, se podrá escribir alguno de los siguientes comandos:

SAVE:

Este comando guardará el estado del juego en un archivo, Se mostrará un mensaje pidiendo el nombre del archivo.

```

  8  |FNEG|  |FNEG|  |FNEG|  |FNEG|  |
  7  |  |FNEG|  |FNEG|  |FNEG|  |FNEG|
  6  |FNEG|  |  |  |  |  |FNEG|  |
  5  |  |  |  |  |  |  |  |  |
  4  |FNEG|  |  |FBLA|  |  |FNEG|FBLA|
  3  |  |  |  |FBLA|  |FBLA|  |FBLA|
  2  |FBLA|  |FBLA|  |FBLA|  |FBLA|  |
  1  |  |FBLA|  |FBLA|  |FBLA|  |  |
    -----
      A  B  C  D  E  F  G  H
Turno Jugador Blanco: SAVE
Ingrese el nombre para guardar: AR.ARQ
```

Y se guardara el archivo con una secuencia de números que representan cada ficha dentro del tablero.

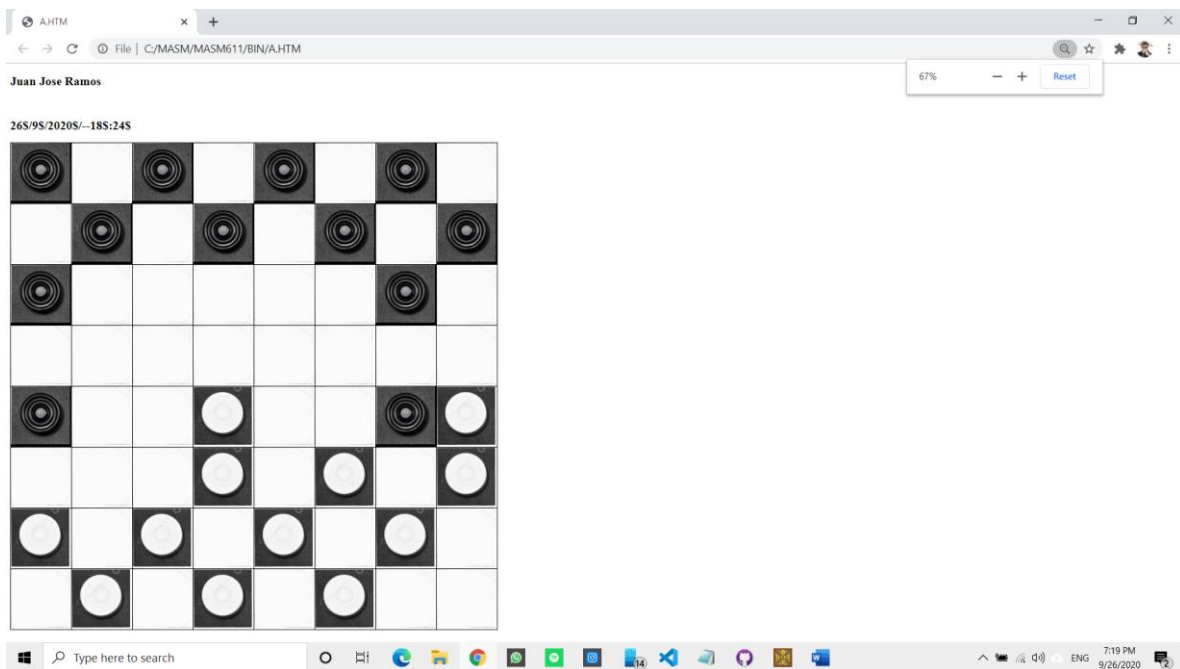
```
C: > MASM > MASM611 > BIN > AR.ARQ
1  10101010
2  01010101
3  10000010
4  00000000
5  10020012
6  00020202
7  20202020
8  02020200
```

Donde los 1 son fichas negras, los 0 son espacios en blanco y los 2 son las fichas blancas

SHOW:

Este comando servirá para generar un archivo con extensión .html, el cual contendrá una tabla HTML que mostrará el estado actual del juego

```
8  |FNEG|  |FNEG|  |FNEG|  |FNEG|  |
7  |  |FNEG|  |FNEG|  |FNEG|  |FNEG|
6  |FNEG|  |  |  |  |  |FNEG|  |
5  |  |  |  |  |  |  |  |  |
4  |FNEG|  |  |FBLA|  |  |FNEG|FBLA|
3  |  |  |  |FBLA|  |FBLA|  |FBLA|
2  |FBLA|  |FBLA|  |FBLA|  |FBLA|  |
1  |  |FBLA|  |FBLA|  |FBLA|  |  |
   -----
      A  B  C  D  E  F  G  H
Turno Jugador Blanco: SHOW
Ingrese el nombre para guardar: TAB.HTM
```



EXIT:

Al ingresar este comando el juego terminará, se perderá la información que no se guardó y regresará al menú principal