

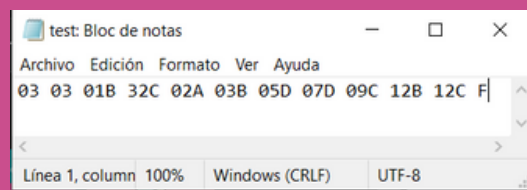
MANUAL DE USUARIO COMO SE UTILIZA EL LABERINTO

1

Ingreso de cadena en archivo de texto

Debe ingresarse una cadena en la cual debe contener digitos separados unicamente por espacios y se debe utilizar el caracter "F" al final de la cadena para terminarla.

Los primeros dos numeros indican el tamaño de la matriz. Estos solo pueden ser de 1 a 10



2

Validación de caracteres

Debe verificarse que dentro del caracter ingresado no existan caracteres distintos a los contemplados para evitar alertas de error.

Entre los caracteres permitidos se encuentran:

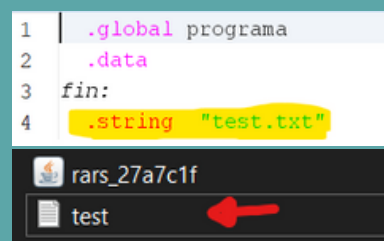
- Numeros del 0 al 9
- 1 Espacio entre numeros
- F como identificador de fin de cadena
- Las letras "A", "B", "C", "D" luego de los dos primeros numeros, y antes del caracter de terminación

3

Validación de nombre y ubicación de archivo

Para la correcta lectura del archivo de texto es necesario que este se encuentre en la misma ubicación que la aplicación Rars.

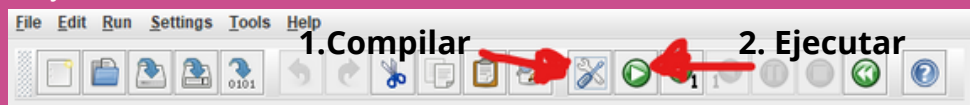
Así también, dentro de la aplicación debe poseer el mismo nombre y extensión del archivo deseado. Puede encontrar el nombre del archivo en la etiqueta "fin" (fila 4).



4

Ejecución de aplicación

Dentro de la aplicación Rars, se deberá cargar el archivo llamado proyecto2 con extensión asm, y se deberá compilar para posteriormente ejecutar.



Podrá ver que el codigo se compiló sin problemas luego de ver este mensaje.

```
Assemble: operation completed successfully.
```

5

Generación de ruta resultante

Luego de haber ejecutado exitosamente el codigo, este generará como resultado un archivo de texto el cual contendrá una cadena de texto, la cual será la ruta a seguir dentro de la matriz laberinto para que esta pueda ingresar en una entrada y encontrar una salida.

6

Manejo de errores

En caso de que se produzca algún error, el archivo resultante estará vacío, y se enviará un mensaje de error indicando el ámbito incorrecto