

Francisco Magdiel Asicono Mateo 201801449
Arquitectura y Ensambladores 1 Diciembre 2021
Manual de Usuario Práctica 4

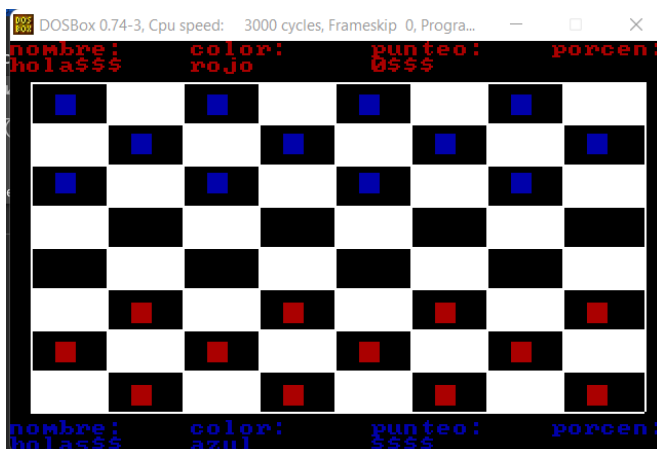
1. Ingreso de Nombres

```
Universidad San Carlos De Guatemala
Arquitectura y Ensambladores 1
Francisco Magdiel Asicono Mateo 201801449
PRACTICA 4

Ingrese nombre P1 : hola
Ingrese nombre P2 : holas_
```

Se ingresan los nombres del jugador 1 y del jugador 2

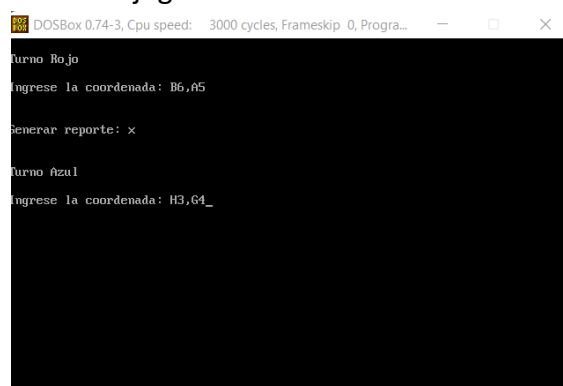
2. Tablero



```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Progra...
nombre: color: punteo: porcen:
hola$$$ rojo 0$$$
[Board with blue and red pieces]
nombre: color: punteo: porcen:
holas$$$ azul $$$
```

Se imprime el tablero con los datos de forma inversa en modo video.

3. Turno de jugadores



```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Progra...
Turno Rojo
Ingrese la coordenada: B6,A5
Generar reporte: x
Turno Azul
Ingrese la coordenada: H3,G4_
```

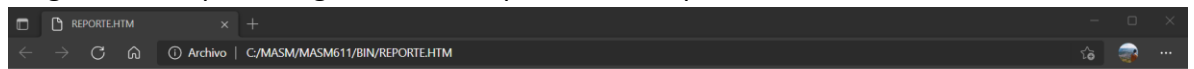
Se ingresan coordenadas para mover las fichas en el tablero

- El primer turno es del color rojo
- Después sigue el del color azul

4. Reporte

Al ingresar el comando REP

Se genera el reporte, ingresando cualquier carácter para realizar la confirmación



NOMBRES	PUNTOS
hola	1
sox	1

TABLERO

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