

Francisco Magdiel Asicono Mateo 201801449
Arquitectura y Ensambladores 1 Diciembre 2021
Manual de Usuario Práctica 3

1.Ingreso de nombres

```
Comandos :
- * Jugar: Destino:Fuente
ON * Reporte:REP
ID Ingrese un comando valido :
OS Ingrese nombre P1 : hola
n Ingrese nombre P2 : hola1
```

En esta sección se ingresan los nombres de los jugadores, unos seguido del otro

2.Tablero

```
Nombre del Jugador Blanco:hola
Ficha que controla: Blanca
Puntaje de Blancas: 0
  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 _ b _ b _ b _ b
7 b _ b _ b _ b _
8 _ b _ b _ b _ b

Ingrese la coordenada: _
```

Se muestra el tablero impreso en modo texto

3.Ingreso de coordenada

```
Nombre del Jugador Blanco:hola
Ficha que controla: Blanca
Puntaje de Blancas: 0
  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 _ b _ b _ b _ b
7 b _ b _ b _ b _
8 _ b _ b _ b _ b

Ingrese la coordenada: _
```

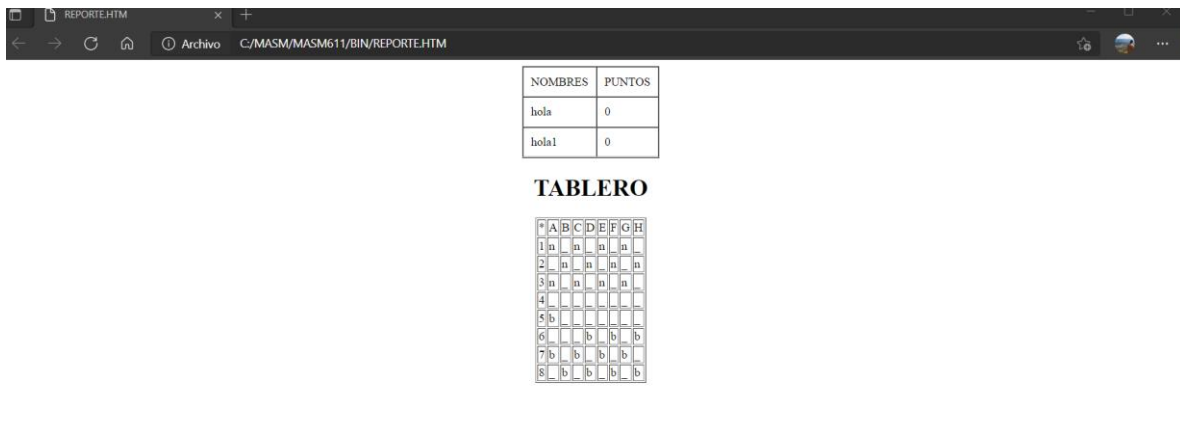
Seguido del tablero se ingresa la coordenada de la ficha que se desea mover

4. Generación de Reporte

```
Generar reporte: REP
Estamos en repo
Ingrese nombre archivo: ok
Fin Reporte
```

Al ingresar el comando REP se genera el reporte y se ingresa la palabra de confirmación

5. Reporte en html



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

Este reporte se genera en html al ingresar el comando REP