Francisco Magdiel Asicona Mateo 201801449

Arquitectura y Ensambladores 1 Diciembre 2021

Documentación del Código Práctica 4

Macros

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Detalles |
| close | Cierra el archivo |
| getChar | Obtiene un carácter |
| print | Imprime los caracteres |
| obtenerNombre | Obtiene los caracteres ingresados |
| escribir | Escribe los datos |
| llenar | Llena un arreglo con los datos |
| crear | Crear el archivo |
| agregarExtesión | Agrega la extensión del archivo |
| limpiar | Limpia las posiciones de un arreglo |
| validacion\_rep | Valida el ingreso del comando REP |
| validacion\_negro | Valida los movimientos de las fichas negras |
| validacion\_blanco | Valida los movimientos de las fichas blancas |
| ConversionCoordenadas | Convierte las coordenadas a posiciones |
| ImprimirTablero | Imprime el tablero |
| AnalizarComando | Analiza y convierte los comandos ingresados |
| ConversionColumna | Convierte los comandos en posiciones |
| ConversionFila | Convierte los comandos en posiciones |
| main | Menú donde inicia el programa |
| Llenado\_pila | Se encarga de insertar en la pila los caracteres |
| IntToString | Convierte el entero en string |
| ModoVideo | Se encarga de entrar en modo video |
| posicionarCursor | Posiciona el cursor en el modo video |
| imprimirVideo | Imprime el carácter en modo video |
| PintarMargen | Se encarga de pintar el margen en modo video |
| Pintar\_tablero | Se encarga de pintar las casillas en modo video |
| P\_fichas | Se encarga de pintar las fichas en modo video |
| ModoTexto | Retorna al modo texto |
| Pintar\_rojo | Pinta un cuadro de color rojo |
| Pintar\_azul | Pinta un cuadro de color azul |
| Reseteo | Limpia el arreglo de reporte |
| insercionNombre | Inserta los nombres en un arreglo |
|  |  |