



Manual Técnico

La presente aplicación se realizó con ayuda del programa DosBox en el lenguaje ensamblador 8086 en su version MASM, implementado en una aplicación para consola.

Durante su elaboración, se utilizó un archivo .asm para la implementacion. A continuación una breve descripción del contenido de cada archivo .asm, que sirvió en el proyecto.

Existen tres divisiones mayores en el archivo .asm

La seccion de macros:

En esta seccion se encuentran los métodos utilizados en la elaboración del proyecto, cuyos nombres y funciones son autodescriptivos, entre ellos se encuentran:

- print
- printnum
- getch
- getlinea
- getruta
- emptystring
- openfile
- closefile
- readfile
- encontrarusuario
- verniveles
- insertarNiveles
- juntarnumeros
- iniciarJuego
- pausa
- terminar

La seccion de Data DS:

En esta sección se declararon todas las variables a utilizarse en el proyecto. Entre ellas:

- anombre
- acontrasenia
- las coordenadas de todos los dibujos que aparecen en pantalla
- el tiempo pasado de todas las cosas en los juegos

La seccion de código:

En esta sección se ordenaron los macros de acuerdo a darle forma al juego

Acá se declararon ciertos menús para el mejor manejo de las pantallas disponibles al usuario. Entre ellos:

- Menu1 - menu de entrada
- Menu 3 - menu de registro
- Menu 2 - menu de validación de usuario
- Menu 7 - menu de validación de Admin
- MEnu 4 - menu principal de usuario
- Cargar juego - autodescriptivo
- Iniciar juego - autodescriptivo