

Rekonq

Manual de uso

	a	b	c	d	e	f	g	h	
1	○	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	○	8
	a	b	c	d	e	f	g	h	
[PLAYER A]\$ <input type="text"/>									

Tablero

Prompt (o indicador) del intérprete de comandos, indicando que está listo para recibir órdenes.

El tablero

	a	b	c	d	e	f	g	h	
1	#	#	*	1
2	#	#	#	o	@	#	.	*	2
3	#	.	.	@	.	.	@	.	3
4	#	.	.	o	@	*	.	@	4
5	#	.	.	.	@	@	@	.	5
6	#	@	o	@	6
7	#	*	.	*	.	.	@	#	7
8	.	#	#	#	#	#	.	#	8
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Colores:

Azul: Jugador A

Rojo: Jugador B

Símbolos:

.	Celda vacía.
*	Celda con expansión en cruz (+)
o	Celda con expansión en diagonal (X).
#	Celda permanente con expansión en cruz (+).
@	Celda permanente con expansión en diagonal (X).

Expansión

Expandir desde la celda **h2** hacia la celda **h1** y poner un (*)

g	h	
.	.	1
.	*	2

Escriba el siguiente *comando* y presione Enter:

[PLAYER A]\$ h2 h1 *

g	h	
.	*	1
.	*	2

También es posible poner un 'o' en lugar de un '*'

Comandos

Comando	Descripción	Imagen
finish	Terminar el juego y mencionar al ganador.	
exit	Salir del programa.	
help	Regresa un menú de comandos.	