

Manual del usuario:

Menu:

Menu principal

```
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERIA
CIENCIAS Y SISTEMAS
ARQUITECTURA DE COMPUTADORES Y ENSAMBLADORES 1

NOMBRE: JAVIER ANTONIO ALAVREZ GONZALEZ
CARNET: 201612383
SECCION A

1) Iniciar Juego
2) Cargar Juego
3) Salir
```

Para interactuar con el menu principal solo precionar una tecla entre 1 a 3, no es necesario presionar enter para confirmar. Si ingresa un caracter no valido, solo se le pedira otro.

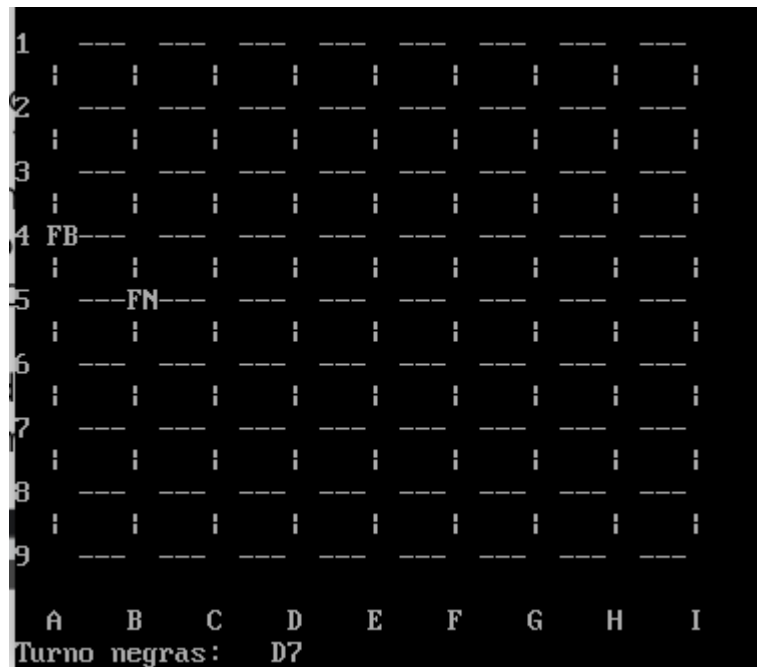
Iniciar juego:

Ejecuta el juego go

```
1  _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
   |   |   |   |   |   |   |
2  |   |   |   |   |   |   |
   |   |   |   |   |   |   |
3  |   |   |   |   |   |   |
   |   |   |   |   |   |   |
4  |   |   |   |   |   |   |
   |   |   |   |   |   |   |
5  |   |   |   |   |   |   |
   |   |   |   |   |   |   |
6  |   |   |   |   |   |   |
   |   |   |   |   |   |   |
7  |   |   |   |   |   |   |
   |   |   |   |   |   |   |
8  |   |   |   |   |   |   |
   |   |   |   |   |   |   |
9  _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

   A   B   C   D   E   F   G   H   I
Turno negras:
```

El jugador en turno ingresa la coordenada en la que desea poner su pieza, o uno de los siguientes comandos especiales



Comandos Especiales

PASS

Al ingresar este comando el jugador le sedera su turno.

EXIT

Al ingresar este comando el juego terminará, y se enviara al usuario de regreso al menu principal

SAVE

Este comando guardará el estado del juego en un archivo, con el nombre que indi

SHOW

Generara un archivo html que mostrara el estado actual del juego