

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingeniería
Escuela de Ciencias y Sistemas
Arquitectura de Computadoras y Ensambladores I
Sección A
Segundo Semestre 2020
Catedráticos: Ing. Otto Rene Escobar Leiva
Tutores académicos: Herberth Argueta



201800535 Jessica Elizabeth Botón Pérez

----- PRÁCTICA NO.3 - JUEGO DAMAS -----

DESCRIPCIÓN

La práctica consiste en desarrollar el famoso juego de DAMAS, con todas sus reglas y propiedades.

Todo el tablero y la funcionalidad será únicamente en consola. El lenguaje de programación a utilizar será ensamblador.

También posee la generación de un reporte de visualización en HTML, una opción de guardar el estado del juego para posteriormente ser cargado.

REQUERIMIENTOS TECNICOS

Para la realización de esta práctica, se utilizó:

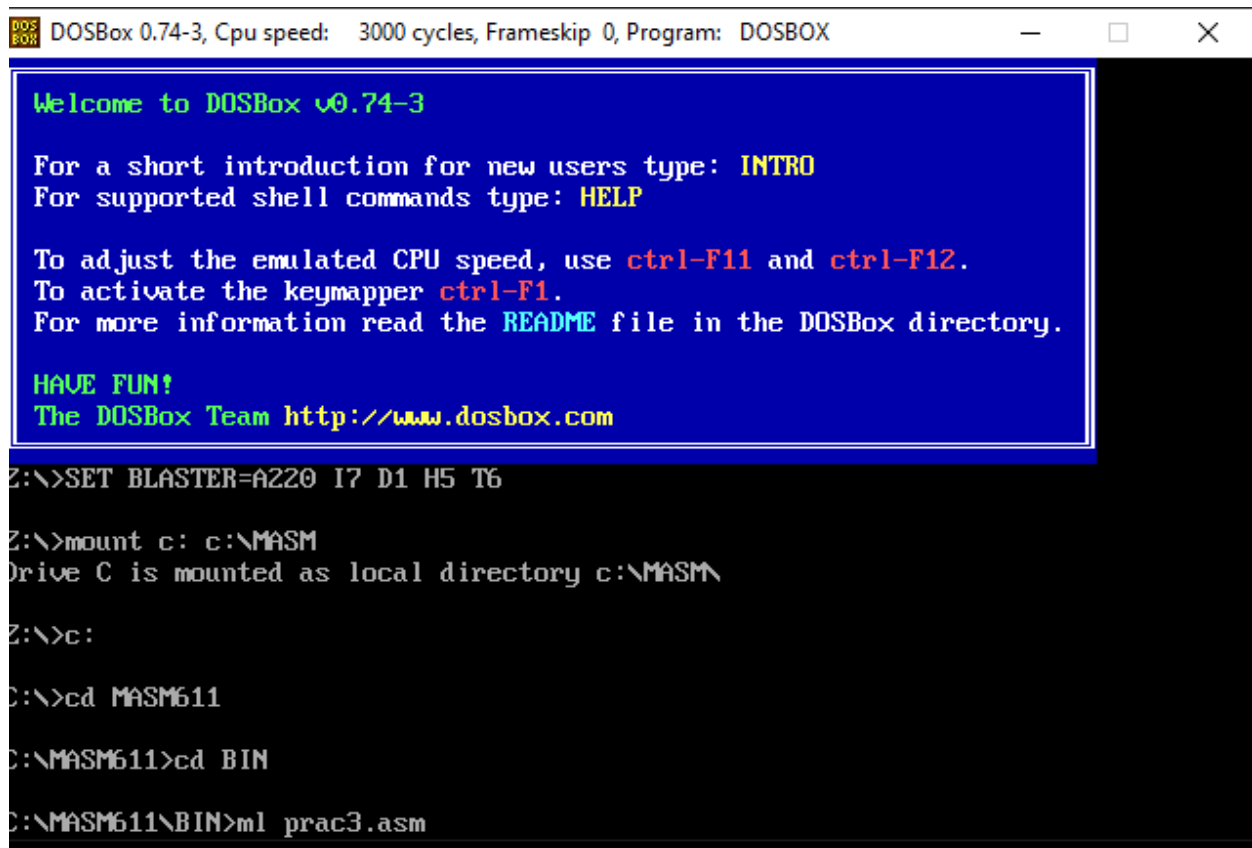
- ✓ Lenguaje Ensamblador

Programas:

- ✓ DOSbox 0.74 - 3
- ✓ Sublime Text

EJECUCIÓN DESDE DOSBOX

INCIANDO DOSBOX



```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: DOSBOX

Welcome to DOSBox v0.74-3

For a short introduction for new users type: INTRO
For supported shell commands type: HELP

To adjust the emulated CPU speed, use ctrl-F11 and ctrl-F12.
To activate the keymapper ctrl-F1.
For more information read the README file in the DOSBox directory.

HAVE FUN!
The DOSBox Team http://www.dosbox.com

Z:\>SET BLASTER=A220 I7 D1 H5 T6

Z:\>mount c: c:\MASM
Drive C is mounted as local directory c:\MASM\

Z:\>c:

C:\>cd MASM611

C:\MASM611>cd BIN

C:\MASM611\BIN>ml prac3.asm
```

Al inicio del programa se debe escribir el comando “ml prac3.asm”, este es el encargado de ensamblar el programa.

```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: DOSBOX
Drive C is mounted as local directory c:\MASM\
Z:\>c:
C:\>cd MASM611
C:\MASM611>cd BIN
C:\MASM611\BIN>ml prac3.asm
Microsoft (R) Macro Assembler Version 6.11
Copyright (C) Microsoft Corp 1981-1993. All rights reserved.

Assembling: prac3.asm

Microsoft (R) Segmented Executable Linker Version 5.31.009 Jul 13 1992
Copyright (C) Microsoft Corp 1984-1992. All rights reserved.

Object Modules [.obj]: prac3.obj
Run File [prac3.exe]: "prac3.exe"
List File [nul.map]: NUL
Libraries [.lib]:
Definitions File [nul.def]:
LINK : warning L4038: program has no starting address
C:\MASM611\BIN>prac3.exe
```

Luego se debe escribir el comando "prac3.exe", este es el encargado de ejecutar el programa.

En este momento se inicializa el programa y se muestra el encabezado, junto con el menú principal

```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: PRAC3
Object Modules [.obj]: prac3.obj
Run File [prac3.exe]: "prac3.exe"
List File [nul.map]: NUL
Libraries [.lib]:
Definitions File [nul.def]:
LINK : warning L4038: program has no starting address

C:\MASM611\BIN>prac3.exe

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERIA
CIENCIAS Y SISTEMAS
ARQUITECTURA DE COMPUTADORES Y ENSAMBLADORES 1
NOMBRE: JESSICA ELIZABETH BOTON PEREZ
CARNET: 201800535
SECCION: A

===== MENU PRINCIPAL =====
1) Iniciar Juego
2) Cargar Juego
3) Salir

>_
```

El programa también se queda en la espera de recibir un carácter como selección del menú

```
DOSBox 0.74-3, Cpu speed: 3000 cycles, Frameskip 0, Program: PRAC3
NOMBRE: JESSICA ELIZABETH BOTON PEREZ
CARNET: 201800535
SECCION: A

===== MENU PRINCIPAL =====
1) Iniciar Juego
2) Cargar Juego
3) Salir

>1
***** NUEVO JUEGO *****
 8      |FB| |FB| |FB| |FB| |
 7      | |FB| |FB| |FB| |FB|
 6      |FB| |FB| |FB| |FB| |
 5      | | | | | | | |
 4      | | | | | | | |
 3      | |FN| |FN| |FN| |FN|
 2      |FN| |FN| |FN| |FN| |
 1      | |FN| |FN| |FN| |FN|
-----
          A B C D E F G H
-----
> Turno Blancas: _
```

Se muestra el tablero con las fichas colocadas como corresponde

```
===== MENU PRINCIPAL =====
1) Iniciar Juego
2) Cargar Juego
3) Salir

>2
----- CARGANDO JUEGO -----

>Ingrese nombre para cargar (.arq): AF.ARQ

----- Partida Cargada Con Exito -----
```

Por ultimo podemos ver la funcionalidad del comando de SAVE

