

Manual Técnico
Jose Eduardo Moran Reyes
201807455
Practica 3

DOSBox

DOSBox es un emulador que recrea un entorno similar al sistema DOS con el objetivo de poder ejecutar programas y videojuegos originalmente escritos para el sistema operativo MS-DOS de Microsoft en computadoras más modernas o en diferentes arquitecturas.

DOSBox es un emulador de CPU completo, no solo una capa de compatibilidad como DOSEmu o las máquinas con DOS virtual de Windows y OS/2, que aprovechan las posibilidades de virtualización de la familia de procesadores Intel 80386. No requiere un procesador x86 ni una copia de MS-DOS o cualquier otro DOS para ejecutarse, y puede ejecutar juegos que requieran que la CPU esté en modo real o modo protegido.



```
mover macro texto, fila, num1, valor
```

En esta macro se utilizan comparadores para saber cual es la fila y columna y posteriormente realiza un mov y cambia el registro.

```
accederFila macro texto, num1,num2
```

En esta macro se utilizan comparadores para saber cuál es la fila y columna y posteriormente realiza un push en el registro ax, al salir de la macro se obtiene el resultado al salir de la macro.

```
generarReporte macro htmlopen,htmlclose,htmltable,htmltablecl,htmltr,htmltrcl,htmltd,htmltdcl, rutaArchivo, handle
```

En este macro se utilizan interrupciones 21h para escribir en un archivo y generar un html.

```
generarCarga macro rutaArchivo, handle
```

En este macro se guarda el juego actual, se escriben 64 caracteres donde cada uno representa una celda del tablero.

```
cargaTablero macro rutaArchivo, handle, buffer
```

En este macro se lee el archivo de la ruta ingresada, en el cual se lee 8 caracteres y se llena fila por fila.

validación de palabras reservadas:

```
1 reference
EXIT:
    cmp bufferLectura[0],69
    jne SAV
    cmp bufferLectura[1],88
    jne SAV
    cmp bufferLectura[2],73
    jne SAV
    cmp bufferLectura[3],84
    je salir

4 references
SAV:
    cmp bufferLectura[0],83
    jne SHOW
    cmp bufferLectura[1],65
    jne SHOW
    cmp bufferLectura[2],86
    jne SHOW
    cmp bufferLectura[3],69
    je guardar

3 references
SHOW:
    cmp bufferLectura[0],83
    jne JUGAR
    cmp bufferLectura[1],72
    jne JUGAR
    cmp bufferLectura[2],79
    jne JUGAR
    cmp bufferLectura[3],87
    je mostrar
```

En este caso se validan carácter por carácter, en caso ninguno cumple se procede a continuar con el juego.

Elección de fila y columna

```
,print jn  
xor si,si  
mov si, num1  
cmp texto[si], 49  
je f1  
cmp texto[si], 50  
je f2  
cmp texto[si], 51  
je f3  
cmp texto[si], 52  
je f4  
cmp texto[si], 53  
je f5  
cmp texto[si], 54  
je f6  
cmp texto[si], 55  
je f7  
;print n8
```

Se verifican por medio de caracteres ascii y por medio de jump se recorren las filas y columnas.