

Jueves 21 Abril

Hora 5.10pm

- Nos reunimos para determinar de que forma abordaríamos el problema
- Se discuten ideas sobre una posible solución de manejar un arreglo de enteros
- Se comienza con investigar acerca de instrucciones en el manual de Intel
 - Se divide el trabajo
 - Se realiza un arreglo usando enteros
 - Se piensa usar una matriz para las rayas horizontales y otra para rayas verticales
 - Se debería emplear otra para la estética
 - Se hizo dos arreglos de 49 caracteres cada uno
 - Cada arreglo contiene '0'



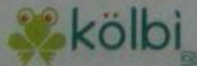
Viernes 22 Abril

- Se discute como pedir que dibuje una linea (se piensa en pedir dos pares ordenados (x,y) (x,y)).
- Se hace un sysread y un syswrite pidiendo al usuario fila, columna del primer punto y luego fila, columna del otro punto.
- A cada par ordenado se le aplica la formula si la matriz es de 4×4 se hace fila por fila mas columna, asi nos iremos desplazando por el arreglo
- En cada punto esta dibujando una linea pero en total son dos lineas, solo debe ser una.
- El arreglo se cambio por -2, -16, significa espacio y punto en ascii




Domingo 24 Abril


- Se penso bien y trabajar con 3 matrices para cada tamaño es complicado por lo que ahora solo se trabajara con una de 4×4 , siendo en total 49 espacios
- Se idea una forma de como saber si dibujara o trazara una linea horizontal o vertical.
- Si la fila es 0, 2, 4, 6, 8, 10, 12, etc. quiere decir que la linea sera horizontal en cambio si la fila es 1, 3, 5, 7, 9, 11 es vertical.
- Se va documentando
- Tambien se valida si sobreescribe una linea donde habia otra o si pone una linea donde va un punto o letra lo valida.
- Se adelanto el menu realizando validaciones.



Montes 26 Abril

- Se inicia validando si d formar cuadrados se le da punto al jugador.
- Por lo ello primero se empezó usando la pila normal pero luego se cambio por la pila de flotantes, usando fild dwarf y fustp dwarf.
- Esta función abarca tiempo, ya que los valores que se ingresaban no eran los numeros adecuados, se soluciona pasando un resb que es donde estaban los numeros aun 'al' luego a un dd. y se sube. Asi mismo.
- Se hace lo de turno para dos jugadores con un contador que esta en 0 o puede ser tambien 1
- Se hace otro contador para verificar cuando acaba, cada vez que el usuario hace una rayo se va  kölbi aumentanda. En la 4x4 al llegar a 24 se llena y sale.

Jueves 28 Abril

- Se duplica el código y cambian números y tamaños para una Matriz de 6×6 y también para una Matriz de 8×8 .
- Se inicia documentación externa
- La Matriz de 6×6 en realidad es de 11×11 y la de 8×8 es de 15×15 contando espacios
- * Con la matriz de 8×8 se tiene un problema ya que en la última fila no coloca la letra del jugador.
- Se hace una función que reinicie todo el juego en ello se aplican 'xor' de todas las registros y todas las contadores se colocan en cero
- También se hace una función que reinicia el juego pero con los mismos nombres de jugadores y tamaño de Matriz. En este caso se hace un ciclo en el que se recorra toda la matriz cada vez que se encuentra algo diferente a -2 
 lo cambio por un -1 (espacio)

Vernes 29 Abril

- En el menu se aplica creatividad y se hacen algunos otros validaciones
- Se termino de documentar el código
- Se soluciono el problema con la última linea de la matriz 8×8
- Se termino la documentación
- Se tomo fotografias a bitacora
- se sube al git