

# AJEDREZ



Manual de Usuario

# Ajedrez

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA-  
USAC-  
CENTRO UNIVERSITARIO DEL NORTE

INTRODUCCION A LA PROGRAMACION Y  
COMPUTACION II  
2020

## INICIO

1. Historia
2. Introducción
3. Objetivo del Manual
4. Requerimientos técnicos para su instalación
5. Acceso al sistema
6. Operación del sistema

## HISTORIA

La principal leyenda sobre el origen del ajedrez habla de un rey de la India llamado Belkib. Buscando acabar con su aburrimiento, ofreció una recompensa a cambio de alguna distracción. Se dice que fue el sabio Sissa quien le propuso el ajedrez, un juego que comprendía una pequeña guerra sobre un tablero de madera.

¿Cómo surgió el ajedrez?

El rey, entusiasmado, le ofreció lo que quisiera como recompensa. A cambio Sissa le pidió un grano de trigo sobre el primer recuadro del tablero de ajedrez. Luego, dos sobre el segundo y así sucesivamente, doblando cada vez la cantidad. Al rey le pareció una cantidad modesta y accedió, pero cuando empezaron los cálculos se descubrió que en la última casilla habría que depositar más de nueve billones de granos de trigo.

## INTRODUCCIÓN

La gestión del soporte en cualquier ámbito de los sistemas de información requiere un uso de herramientas apropiadas que nos permitan hacer un seguimiento de los procesos, realizar acciones de control. El presente documento está dirigido a entregar las pautas del programa del juego Buscaminas. Este código permite la ejecución de dicho juego en JavaScript, ejecutado desde una página web en conjunto de HTML y CSS. En términos generales, el juego funciona al ejecutar la acción de “click” en cualquier pieza, dicha se moverá en el tablero las posiciones que corresponden a ella, además de “comerse” las piezas contrarias con el fin de comerse al Rey y ganar el juego.

## OBJETIVO DEL MANUAL

El objetivo de este manual es proporcionar al usuario la información necesaria para la utilización del juego, un proyecto del alumnado de la universidad de San Carlos de Guatemala.

## REQUERIMIENTOS TECNICOS PARA SU INSTALACION

### a) Requerimientos del sistema de hardware

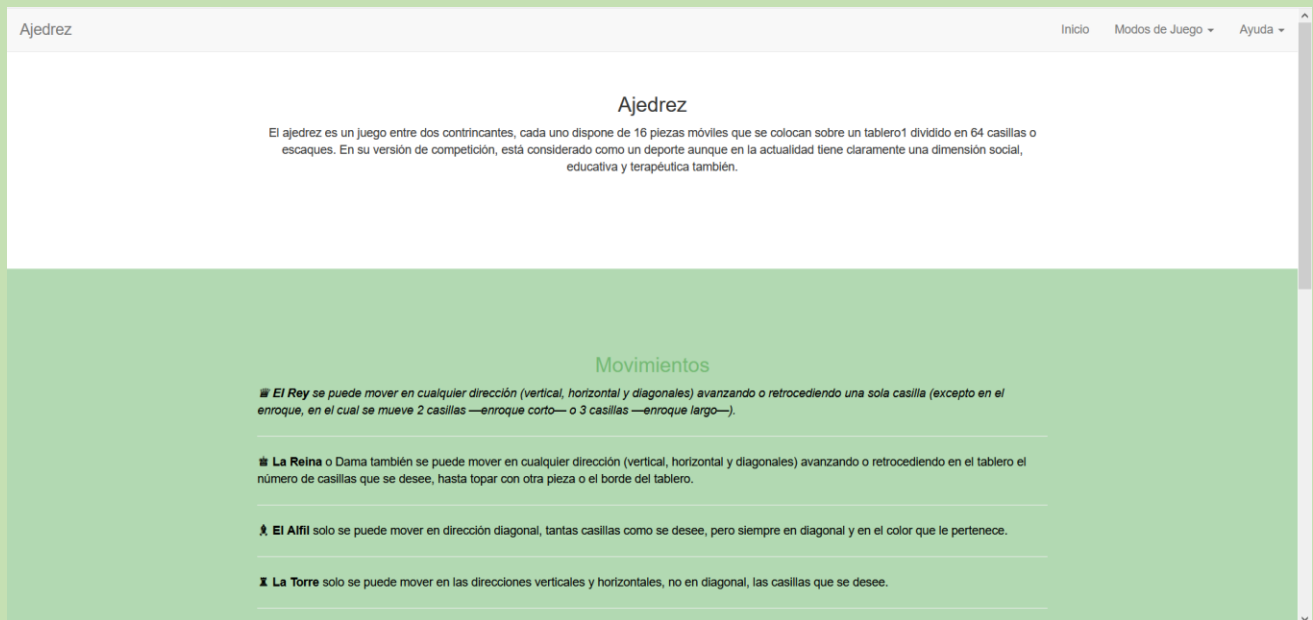
- Computadora personal

### b) Requerimientos del sistema de software

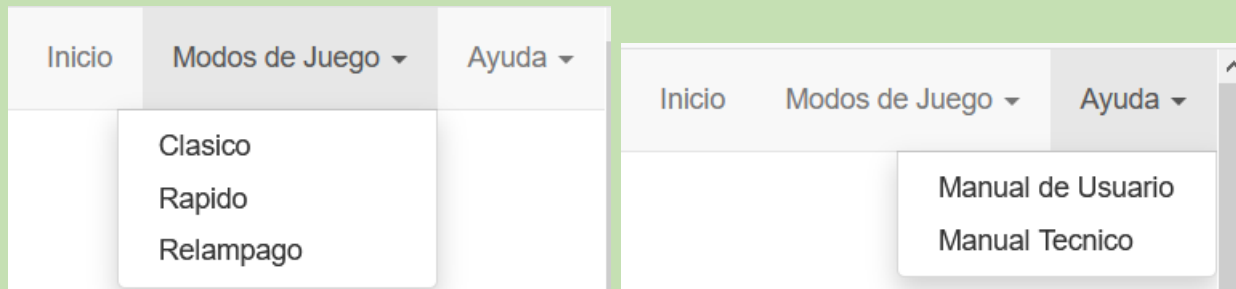
- Sistema operativo Windows 7, 8, 8.1 o 10 / IOS / LINUX
- Navegador Web

## ACCESO AL SISTEMA

1. Al momento de ejecutar la página web inicial mostrara un menú con varias opciones además de una breve descripción de cómo funciona los movimientos de las piezas.



2. En la barra de opciones muestra los distintos tipos de juegos, además de los 2 manuales disponibles.



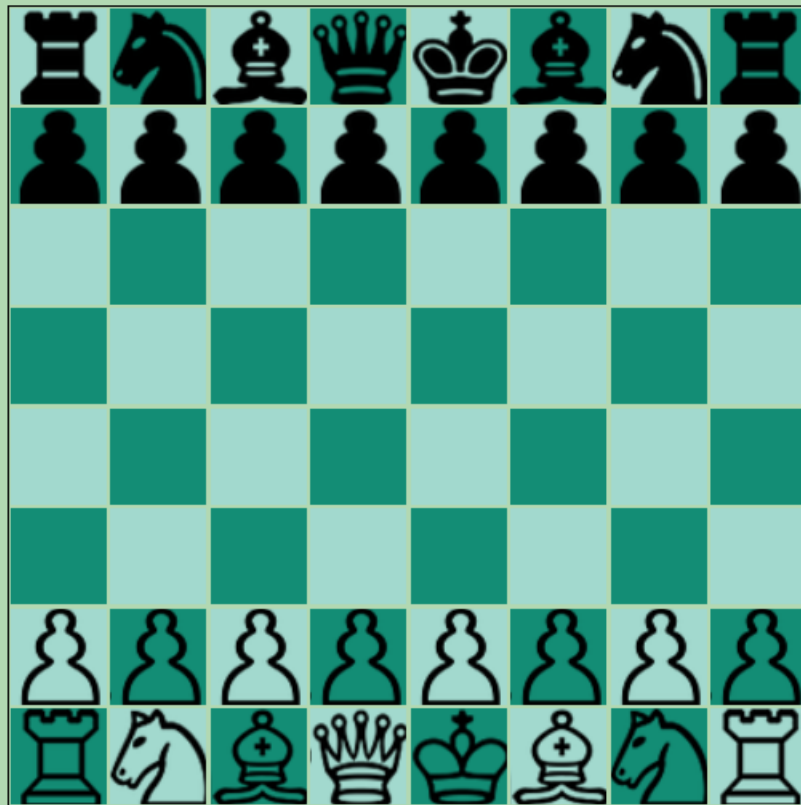
3. En el momento de seleccionar un modo se desplegará el tablero de ajedrez que se podrá jugar de manera normal y con los movimientos correspondientes.



4. Los otros modos cuentan con un contador, que al momento de acabar el tiempo se reinicia el juego y el contador

## Ajedrez: Modo Relampago

0h 9m 51s



*Reset*

*Regresar al Inicio*

5. Una de las reglas del juego se cumple al momento que cualquier peón llega a la primera fila del otro lado, y se convierte en una pieza mejorada.

## Ajedrez: Modo Relampago

0h 7m 20s



6. Al momento de comer al Rey del enemigo muestra un mensaje de ganador y el juego finaliza.



### OPERACIÓN DEL SISTEMA

Este sistema tiene la funcionalidad de brindar entretenimiento a todos aquellos que deseen entretenerse con el clásico juego de Ajedrez, el cual todos alguna vez en nuestra vida hemos jugado.

### DESARROLLADOR

*Kevin I. Ochoa*