

Natalia Mariel Calderón Echeverría

202200007

LABORATORIO ARQUITECTURA DE COMPUTADORES Y ENSAMBLADORES 1

Sección A

PRÁCTICA 3

Primer semestre 2024



Manual de Usuario

Introducción

La presente práctica introduce un juego de ajedrez en el lenguaje ensamblador. El juego de ajedrez le permite al usuario navegar dentro de un Menú en el cual puede seleccionar la opción de desea, a su vez también puede regresar a él luego de finalizar una opción.

El programa simula un juego de ajedrez en el cual se pueden mover piezas y visualizar su movimiento dentro del programa. También se generan reportes y se maneja una documentación de los puntajes obtenidos por cada uno de los usuarios.

Ejecución

El juego muestra un simple Menú, en donde el jugador puede ir seleccionando distintas opciones de acuerdo a lo que desea realizar, es decir, puede realizar:

1. Inicio de juego
2. Puntajes
3. Reporte
4. Salir

```
=====
Universidad De San Carlos De Guatemala
Facultad De Ingenieria
Escuela de ciencias y sistemas
Arquitectura de computadores y ensambladores 1
SECCION A
=====
PRIMER SEMESTRE 2024
Natalia Mariel Calderon Echeverria
----> 202200007 - PRACTICA 3
=====

=====CHESS - NATALIA MARIEL =====
1 -->(1) Nuevo Juego      1
1 -->(2) Puntajes         1
1 -->(3) Reportes         1
1 -->(4) Salir            1
--->>>> Seleccione del menu:
```

1. Inicio de juego

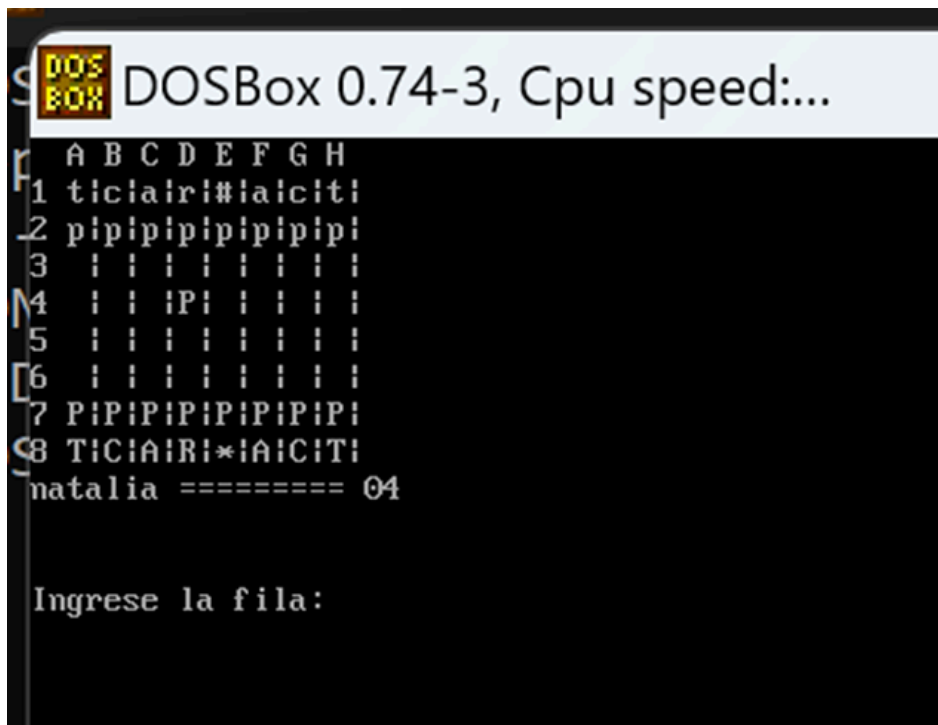
Esta opción le permite al usuario iniciar una partida de ajedrez y visualizar los movimientos realizados en la consola del mismo. También se muestra un reloj con el nombre del usuario, esta es la información correspondiente a los puntajes y reportes.

```
DOS
BOX DOSBox 0.74-3, Cpu speed:...

A B C D E F G H
1 t t i c i a r i # i a i c i t i
2 p i p i p i p i p i p i p i
3 | | | | | | | |
4 | | | | | | | |
5 | | | | | | | |
6 | | | | | | | |
7 P i P i P i P i P i P i P i
8 T i C i A i R i * i A i C i T i
natalia ===== 01

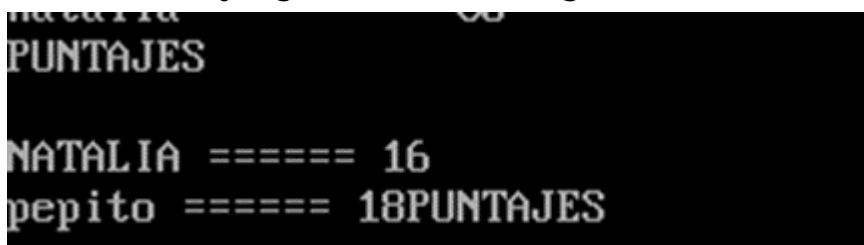
Ingrese la fila: _
```

Durante cada movimiento se le pide al usuario que ingrese posiciones de juego válidas, y luego se genera el movimiento en la pantalla.



2. Puntajes

Este apartado es el encargado de mostrarle al usuario los puntajes registrados durante toda la vida del programa, estos puntajes se obtienen a través de un documento dedicado a esto, es por eso que al terminar el juego aún se tiene registro de ellos.



3. Reportes

Esta opción del Menú le permite al usuario generar un reporte en formato html con todos los datos relacionados con los puntajes, este reporte incluye también información sobre el establecimiento, la fecha de generación y el creador de dicho proyecto.

Universidad De San Carlos De Guatemala

Natalia Mariel Calderon Echeverria<

PRIMER SEMESTRE 2024

Universidad De San Carlos De Guatemala

Natalia Mariel Calderon Echeverria

----> 202200007 - PRACTICA 3

\$

11 de abril de 2024

-----REPORTES-----

NOMBRE ----- TIEMPO

NATALIA ===== 12

pepito ===== 18

Conclusión

Este proyecto le provee al usuario un programa interactivo bastante simple de comprender y manejar en el cual puede simular una partida de ajedrez así también como la generación de reportes relacionados con los puntajes de cada usuario.