

Natalia Mariel Calderón Echeverría

202200007

LABORATORIO ARQUITECTURA DE COMPUTADORES Y ENSAMBLADORES 1

Sección A

PRÁCTICA 4

Primer semestre 2024



Manual de Usuario

Introducción

Esta práctica presenta un menú estilizado y colorido diseñado para ofrecer al usuario una experiencia más moderna y atractiva dentro del programa. El menú consta de tres opciones principales, cada una destinada a proporcionar funciones distintas.

La primera opción permite simular partidas de totito en sus diversas modalidades, incluyendo enfrentamientos uno contra uno y contra inteligencia artificial, además de generar informes detallados sobre partidas anteriores.

La segunda opción ofrece la visualización de animaciones elaboradas en ASCII art, cada una representando una página y ofreciendo un movimiento único. El usuario puede navegar por estas animaciones utilizando las teclas de flecha de su teclado.

Por último, la tercera opción brinda acceso a información relevante sobre el programa de una manera estilizada y visualmente atractiva, ofreciendo una experiencia completa y envolvente para el usuario.

Ejecución

El inicio del programa le muestra al usuario una serie de opciones de las cuales puede elegir. Estas son:

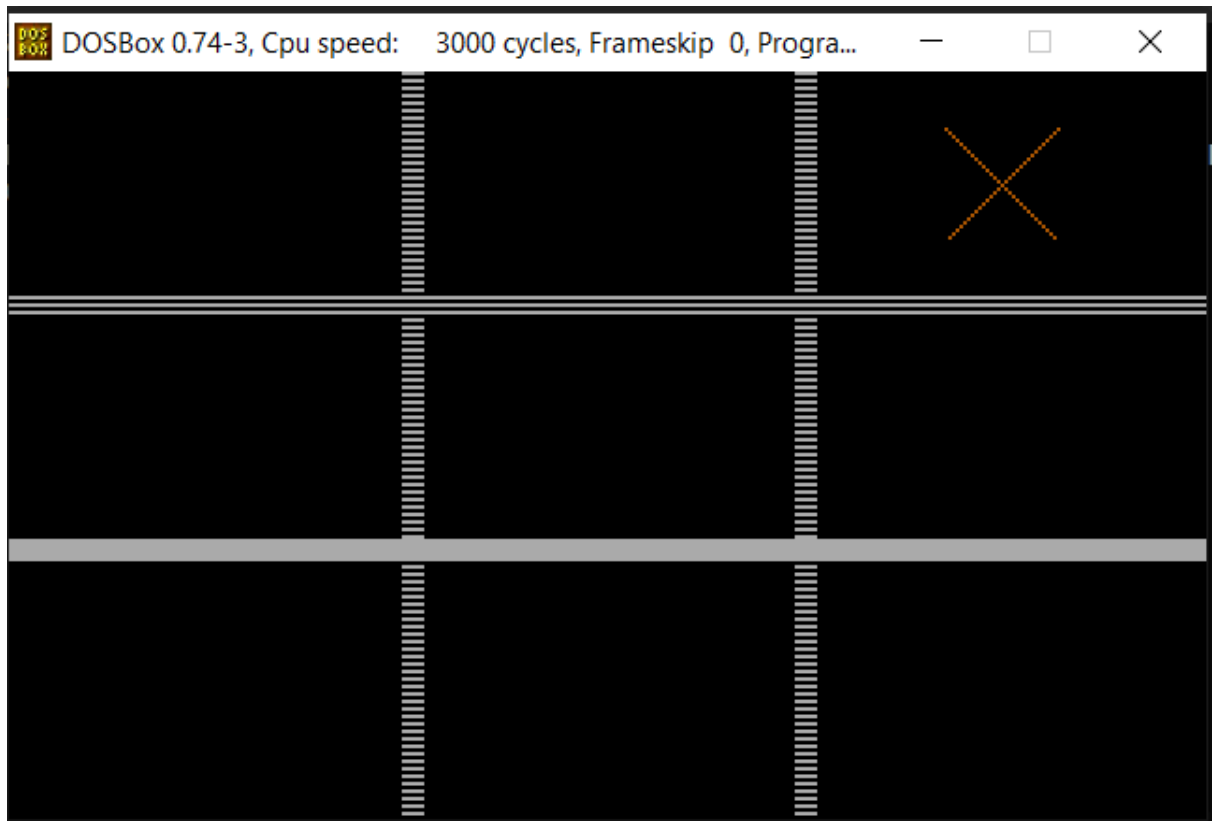
1. *NUEVO JUEGO*
2. *ANIMACIONES*
3. *INFORMACIÓN*
4. *SALIR*



A continuación se desarrollará cada una de las opciones y sus principales características.

1. Nuevo Juego

Al momento de que el usuario decide utilizar esta opción, se genera un tablero en modo video, en el cual el usuario puede navegar y jugar partida de el clásico juego totito.



El programa le permite al usuario jugar en distintas modalidades como lo es la modalidad de 2 jugadores, la modalidad de solitario (en el cual los movimiento se realizan de manera automática), generación de reportes sobre jugadas pasadas y la opción de regresar al menú principal.

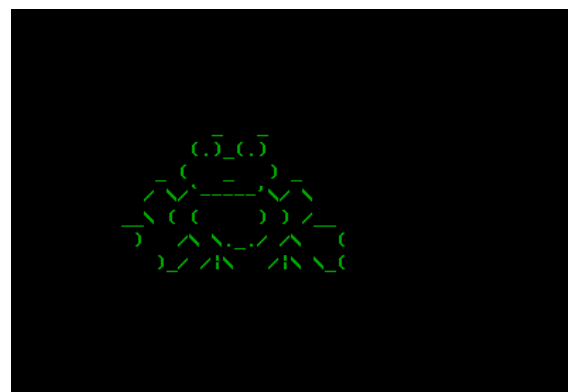
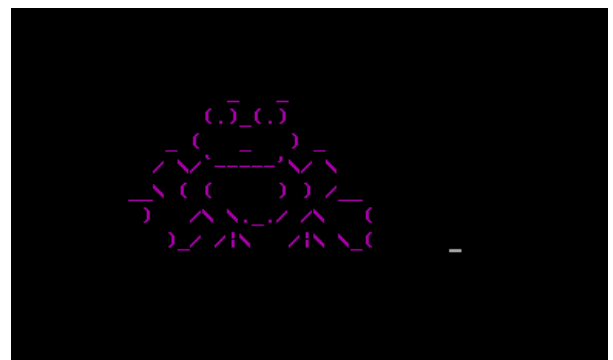
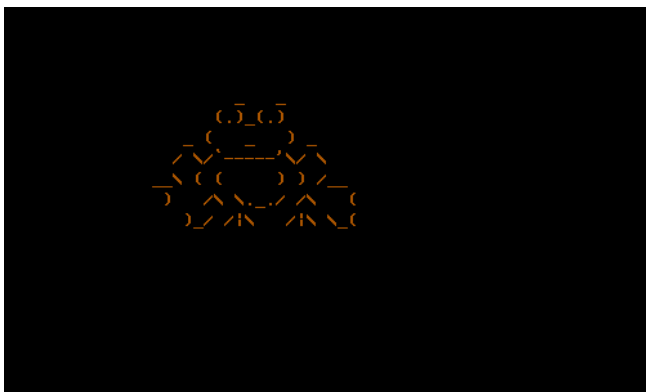
Al momento en el que se realiza un movimiento este aparece en el tablero.

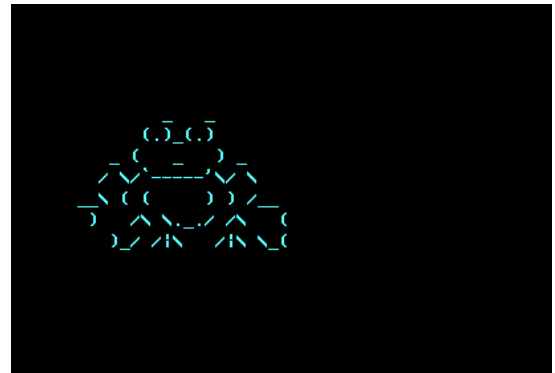
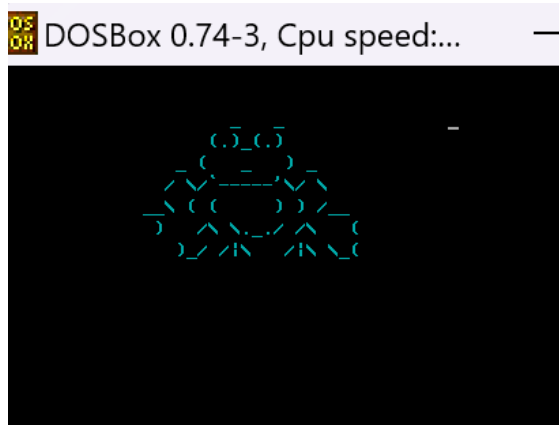
2. Animación

Esta sección del programa refleja de manera dinámica un ascii art determinado, y se encarga de moverlo a lo largo de la pantalla. Se encuentran diseñadas 8 animación distintas, estas 8 animaciones son independientes una de la otra y se puede navegar dentro de ellas a través de las teclas.



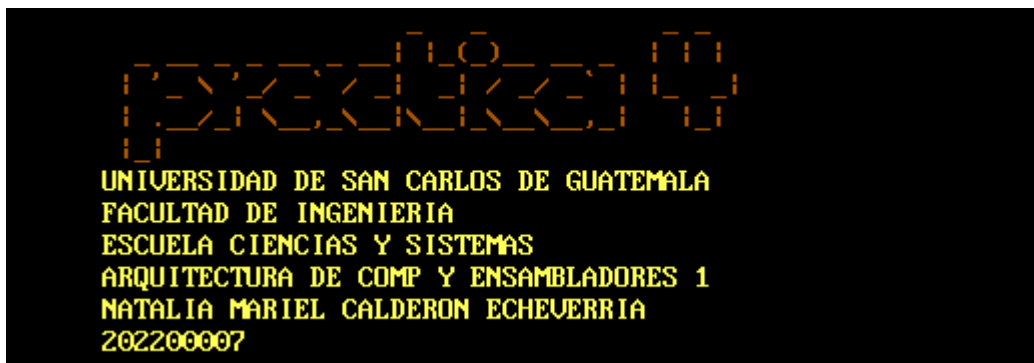
El momento en el que el usuario, presiona una tecla el programa avanza a la siguiente página, la cual contiene el una animación distinta del ascii art. Para salir del modo animación es necesario que el usuario presione la barra espaciadora, esto hará que sin importar la página en donde se encuentre las animaciones terminarán.





3. Seccion de informacion

Este apartado únicamente muestra información de manera estilizada acerca del creador de dicho programa y el lugar para el que fue creado..



Errores comunes y solución

- Un error que se puede presentar al momento de encontrarse utilizando el programa es su arrepentida pausa al momento de intentar salir del apartado de animaciones, esto se debe a la manera en la que está estructurado el código. En caso de obtener este error, reiniciar el programa a través del comando Menu.exe

El objetivo principal es eliminar este error lógico en nuevas actualizaciones para comodidad del usuario.

- Un problema bastante común al momento de intentar hacer uso de este programa es que este mismo no puede ser corrido dentro de la computadora del usuario, para esto es necesario tener instalados los siguientes elementos:

Compilador: DOSBOS

En caso de que no funcione el comando Menu.exe, será necesario compilar el programa de nuevo, para esto es necesario ingresar los siguientes comandos a la consola del DosBox

masm Menu.asm

link Menu.obj

Menu.exe

Conclusión

Este proyecto le provee al usuario un programa interactivo bastante simple y moderno, en el cual se estilizan los textos y se agregan colores al mismo con el objetivo de crear una interfaz más amigable al usuario.

Este programa permite visualizar distintas animaciones y a su vez simula una partida del clásico totito en las distintas modalidades previamente detalladas