

# Manual de Usuario

## JUEGO DE DAMAS

Elaborado por: Mariana Sic      201504051

### Encabezado

Lo primero que se ve, es el siguiente menú:

```
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERIA
CIENCIAS Y SISTEMAS
ARQUITECTURA DE COMPUTADORES Y ENSAMBLADORES 1

NOMBRE: ASUNCION MARIANA SIC SOR
CARNET: 201504051
SECCION: A

1. Iniciar Juego
2. Cargar Juego
3. Salir

::Escoja una opción _
```

Donde se debe de ingresar la opción deseada, estas opciones se detallan en las siguientes secciones:

1. Opción 1: Se inicia el juego. [Ver Detalle](#)
2. Opción 2: Cargar Juego. [Ver Detalle](#)
3. Opción 3: Salir. [Ver Detalle](#)

## Jugabilidad

Si se presiona la opción 1, se inicia el juego desde cero. Y se muestra la siguiente pantalla:

::Escoja una opción 1

===== JUEGO INICIADO =====

	A	B	C	D	E	F	G	H
8		FN		FN		FN		FN
7	FN		FN		FN		FN	
6		FN		FN		FN		FN
5								
4								
3	FB		FB		FB		FB	
2		FB		FB		FB		FB
1	FB		FB		FB		FB	
	A	B	C	D	E	F	G	H

::Turno Blancas

El turno inicial sera para las fichas de color blanco.

## Turno

Luego que las fichas blancas se hayan movido correctamente, es el turno de las negras; y luego que estas se muevan correctamente, es el turno de las blancas y así sucesivamente.

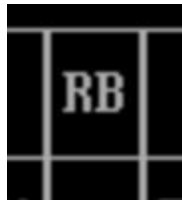
JUEGO INICIADO								
	A	B	C	D	E	F	G	H
8		FN		FN		FN		FN
7	FN		FN		FN		FN	
6		FN		FN				FN
5					FN			
4				FB				
3	FB		FB				FB	
2		FB		FB		FB		FB
1	FB		FB		FB		FB	
	A	B	C	D	E	F	G	H
: Turno Blancas G3,H4								

Luego de indicar el movimiento que se desea realizar, se actualizan las posiciones de las fichas.

JUEGO INICIADO								
	A	B	C	D	E	F	G	H
8		FN		FN		FN		FN
7	FN		FN		FN		FN	
6		FN		FN				FN
5					FN			
4				FB				FB
3	FB		FB					
2		FB		FB		FB		FB
1	FB		FB		FB		FB	
	A	B	C	D	E	F	G	H
: Turno Negras								

Nota:

Las fichas Blancas se visualizan como FB, las fichas negras se visualizan como FN y las reinas blanca y negra como RB y RN respectivamente.



REINA BLANCA



REINA NEGRA

## Comandos Especiales

### EXIT

Con este comando, se sale del juego sin guardar el estado actual y regresa al Menú Principal.

```
::Turno Blancas exit

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERIA
CIENCIAS Y SISTEMAS
ARQUITECTURA DE COMPUTADORES Y ENSAMBLADORES 1

NOMBRE: ASUNCION MARIANA SIC SOR
CARNET: 201504051
SECCION: A

1. Iniciar Juego
2. Cargar Juego
3. Salir

::Escoja una opción _
```

## SAVE

Al momento de escribir este comando, se solicita el nombre del archivo con extensión .arq con el que se guardará el estado del juego actual.

JUEGO INICIADO								
	A	B	C	D	E	F	G	H
8		FN		FN		FN		FN
7	FN		FN		FN		FN	
6		FN		FN				FN
5					FN			
4				FB				FB
3	FB		FB					
2		FB		FB		FB		FB
1	FB		FB		FB		FB	
	A	B	C	D	E	F	G	H
::Turno Negras save								
::Ingresa nombre archivo archivo.arq								

Si el archivo fue guardado correctamente, se mostrará un mensaje de éxito. De lo contrario, se muestra un mensaje de error y se continúa con el juego actual.

## SHOW

Este comando genera un archivo html con el estado actual del tablero, solo se debe de escribir la palabra “show” y se desplegará un mensaje de generación del tablero actual:

JUEGO INICIADO								
	A	B	C	D	E	F	G	H
8		FN		FN		RB		
7	FN		FN		FN		FN	
6		FN				FN		FN
5	FB		FN				FN	
4		FN		RN		FB		
3	FB		FB				FB	
2		FB						FB
1	FB		FB				FB	
	A	B	C	D	E	F	G	H
::Turno Blancas show								
!! Estado actual de juego generado !!								

Las imágenes para ilustrar las fichas son:

Para las fichas negras:



Para las fichas blancas:



Para las reinas negras:



Para las reinas blancas:



Para este reporte, también se muestra la fecha y hora exacta de la generación de dicho tablero:

201504051

201504051 - Mozilla Firefox

file:///home/MASW/Trabajo/ASM\_arqui/P3/ESTADOTA.HTM

Getting Started

# ESTADO ACTUAL JUEGO

Fecha: 26/09/2020

Hora: 20:50:57

MARIANA SIC - 201504051

## Cargar Juego

Para esta opción, se escribe el número 2 y se le pedirá que escriba el nombre del archivo que desea cargar.

Luego aparecerá mensaje de éxito si se cargó correctamente el archivo al ingresar el archivo deseado

```
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERIA
CIENCIAS Y SISTEMAS
ARQUITECTURA DE COMPUTADORES Y ENSAMBLADORES 1

NOMBRE: ASUNCION MARIANA SIC SOR
CARNET: 201504051
SECCION: A

1. Iniciar Juego
2. Cargar Juego
3. Salir

::Escoja una opción 2

----- CARGAR JUEGO -----

::Ingresa nombre archivo a cargar archivo.arc

!! Juego cargado con éxito !!
```



Y se cargan las fichas en las posiciones guardadas

**JUEGO INICIADO**

	A	B	C	D	E	F	G	H
8		FN		FN				FN
7	FN		FN		FN		FN	
6		FN		FB				FN
5			FN				FN	
4		FN						
3	FB		FB				FB	
2		FB		FB		FB		FB
1	FB		FB		FB		FB	
	A	B	C	D	E	F	G	H

: :Turno Negras

De esta manera podrá seguir jugando en el tablero de manera habitual.

## Salir

Realiza la acción de salir del programa en general. Funciona de la siguiente manera:

```
NOMBRE: ASUNCION MARIANA SIC SOR  
CARNET: 201504051  
SECCION: A
```

1. Iniciar Juego
2. Cargar Juego
3. Salir

```
::Escoja una opción 3
```

```
===== ADIOS =====
```

```
C:\ASM_AR~1\P3>
```

■ ■ ■