

A.R.E.S: El campo de batalla de CoreWar

Fernando Méndez

Primeros pasos

- 1 Cuando inicies el A.R.E.S, te aparecerá la pantalla de bienvenida del programa. Si la cierras, podrás ver el **NÚCLEO**. Por defecto, 8000 celdas de memoria virtual donde los virus se *darán de tortas*.
- 2 Arriba a la izquierda verás los **WARRIORS**. Dando **doble click** o pulsando en **File » Select Warrior A/B...** podrás seleccionar los virus que quieres que compitan.
- 3 Cuando los virus estén listos, sólo tendrás que pulsar en **RUN** y si no has cometido errores al programar, ¡comenzará la batalla!

Consejo

Si desmarcas las casillas **upd (update)** de: *QUEUES, P-SPACE* y *MONITOR*, la batalla se ejecutará mucho más rápido.

Configuración

Puedes cambiar la configuración del programa (como por ejemplo el tamaño del núcleo) desde **Simulator » Options...** Sin embargo, no es recomendable practicar para el CoreWar con otra configuración que no sea la que viene por defecto, pues es la que se usa en la competición.

Tu primera batalla

- 1 Si pulsas en **new**, para cualquiera de los dos *warriors*, se abrirá un editor de texto desde el que podrás programar directamente un nuevo virus.
- 2 Te proponemos que escribas el siguiente código en el *Warrior A*:

```
MOV +3, @+4  
ADD 2, +3  
JMP -2  
DAT 1234  
DAT 4
```

Pulsamos en **save + close** y lo guardamos con el nombre que queramos.

- 3 Y ahora escribe el siguiente código en el *Warrior B*:

```
MOV  
DAT 0, 0
```

Pulsamos en **save + close** y lo guardamos con el nombre que queramos.

- 4 Si pulsas en **RUN**, comprobarás que la batalla no comienza, pues es obvio que en la primera instrucción del *Warrior B*, es incorrecta. Así podremos ver, si creamos un virus mal en qué línea falla y resolver el error.
- 5 Si ahora sustituyes el código del *Warrior B* por el siguiente:

```
MOV 0, 1  
DAT 0, 0
```

Ahora verás que todo se ejecuta con normalidad.

Modo Torneo

- 1 En la sección **ARENA**, podrás ver la opción **TOURNAMENT**, que permite realizar una competición entre todos los virus que queramos.
- 2 Los enfrentamientos se harán por pares de virus, de tal forma que todos los contrincantes se enfrenten al resto.
- 3 Seleccionaremos el número de enfrentamientos por cada combate (recomendamos 3, para que le torneo no se alargue demasiado) y al pulsar en **START**, comenzarán las batallas de forma automática.
- 4 Al finalizar nos mostrará el ganador del torneo y todas las estadísticas de los combates.

Descargar

- Enlace a la página de A.R.E.S:
<https://harald.ist.org/sites/ares/>
- Enlace de descarga directa de A.R.E.S:
<https://harald.ist.org/sites/ares/download/download.php?file=ares2.35b.zip>
- A.R.E.S. es un programa portable, lo que significa que no requiere instalación para ser ejecutado (se puede llevar en un USB e iniciar en cualquier PC Windows).

