

Laboratorio 5 – Manejo de memoria SD

Utilizando la plataforma Tiva C con el compilador Energia

Este laboratorio servirá para que el estudiante se familiarice con el almacenamiento en la memoria SD. Este consiste en realizar un graficador de arte ASCII, obteniendo los dibujos a partir de matrices creadas con caracteres previamente almacenados en la memoria SD. El usuario deberá escoger desde consola el archivo a desplegar, a partir de seleccionar el archivo deberá mostrarlo en consola utilizando los caracteres pregrabados.

Parte1

Diseñe un menú en donde desde la consola le brinde al usuario información de los archivos que se encuentran en la SD.

Parte 2

Implemente una rutina para poder leer el archivo que el usuario seleccione desde la SD, y lo imprima en consola.

Parte 3

Cree por lo menos 3 imágenes para poder observar el resultado de su código.

Para generar el arte a partir de una imagen puede utilizar el siguiente enlace:

<https://manytools.org/hacker-tools/convert-images-to-ascii-art/go>

De igual forma puede buscar otra herramienta que lo ayude a generar los archivos. Se recomienda que la imagen no sea mayor a 32 caracteres de ancho.

Imagen de ejemplo

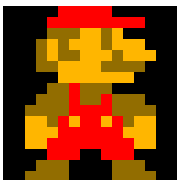


Image to convert to ASCII (max 0.5MB)

Seleccionar archivo

mario.png

Width of output (in characters, max 99)

32

☐ Use full color? (default: B/W)

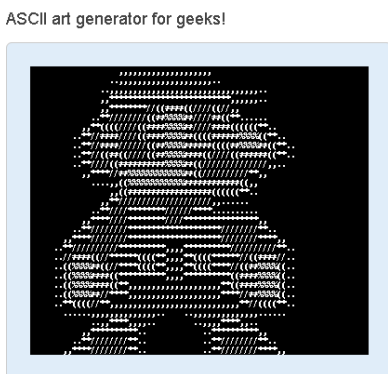
☐ Use retro phosphor colors? (green/black)

☒ Invert? (black background)

Convert!

Resultado:

Documento guardado en la memoria SD



Get code (Copy below:)

