**INFORME DE LABORATORIO 2: SIMULACIÓN DE UN PROGRAMA PARA REALIZAR UN TRATAMIENTO DE IMÁGENES SIMPLIFICADO**



Nombre: Aracely Castro V.

Profesor: Roberto Gonzales I.

Asignatura: Paradigmas de Programación (2/2022)

Índice

[1. INTRODUCCIÓN 3](#_Toc115040750)

[**1.1** **DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA** 3](#_Toc115040751)

[**1.2** **DESCRIPCIÓN DEL PARADIGMA** 3](#_Toc115040752)

[2. DESARROLLO 4](#_Toc115040753)

[**2.1** **ANALISIS DEL PROBLEMA** 4](#_Toc115040754)

[**2.2** **DISEÑO DE LA SOLUCIÓN** 5](#_Toc115040755)

[**2.3** **ASPECTOS DE IMPLEMENTACIÓN** 6](#_Toc115040756)

[**2.3.1 EJEMPLOS DE USO** 6](#_Toc115040757)

[**2.3.2 RESULTADOS ESPERADOS** 6](#_Toc115040758)

[**2.3.3 POSIBLES ERRORES** 6](#_Toc115040759)

[**2.4** **Resultados y autoevaluación** 6](#_Toc115040760)

[**2.4.1** **RESULTADOS** 6](#_Toc115040761)

[**2.4.2 AUTOEVALUACIÓN** 6](#_Toc115040762)

[3. CONCLUSIÓN 7](#_Toc115040763)

[4. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS 7](#_Toc115040764)

[5. ANEXOS 7](#_Toc115040765)

# **INTRODUCCIÓN**

## **DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

Se busca hacer una simulación de un programa para el tratamiento de imágenes de forma simplificada como GIMP y Adobe Photoshop. Este simulador permitiría crear imágenes con distintos formatos de pixeles sobre los cuales se pueden aplicar distintas operaciones como, por ejemplo, recortar una imagen, invertir una imagen, obtener histograma de la imagen, editar una imagen, entre otros. Para implementar esto, se deben tener en cuenta que:

Una imagen RGBD o Pixmaps-d es una imagen donde cada uno de sus pixeles contiene información de espacio de colores y profundidad (R)ed, (G)reen, (B)lue y (D)epth. Cada color cubre valores entre 0 y 255 formando en conjunto un color del espectro RGB. La profundidad en cambio ofrece información más detallada de la imagen como espacio tridimensional.

Una imagen Bitmaps-d es una imagen donde, en este caso, cada uno de sus pixeles tiene asociado solo un color, negro (1) o blanco (0) representando si hay tinta o no, cada píxel también tendría una profundidad asociada.

Una imagen Hexmap-d es similar a una imagen Pixmaps-d con la diferencia que los valores RGB son representados en hexadecimal.

## **DESCRIPCIÓN DEL PARADIGMA**

# **DESARROLLO**

## **ANALISIS DEL PROBLEMA**

## **DISEÑO DE LA SOLUCIÓN**

## **ASPECTOS DE IMPLEMENTACIÓN**

### **2.3.1 EJEMPLOS DE USO**

### **2.3.2 RESULTADOS ESPERADOS**

Se espera que cada función no cause errores y compile correctamente.

### **2.3.3 POSIBLES ERRORES**

## **Resultados y autoevaluación**

### **RESULTADOS**

### **2.4.2 AUTOEVALUACIÓN**

La Autoevaluación se realiza de la siguiente forma: 0: No realizado – 0.25: Funciona 25% de las veces – 0.5: Funciona 50% de las veces 0.75: Funciona 75% de las veces – 1: Funciona 100% de las veces. Para ver la tabla de Autoevaluación, ver la Tabla XX del anexo XX

Tras mejorar la implementación de los requerimientos funcionales no se encontró errores, por lo que se considera de que funcionan el 100% de las veces

# **CONCLUSIÓN**

# **BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS**

# **ANEXOS**