

Ideacion

Primeros pasos

Juan Arlinton Martinez Cabrera

Departamento de Ingeniería Electrónica y
Telecomunicaciones
Universidad de Antioquia
Turbo
Marzo 22 del 2021

Índice

1. Introduccion	2
2. Contenido	2
2.1. Justificación	2
2.2. Citación	2
2.3. Incluir código en el documento	2
3. Inclusión de imágenes	3

1. Introduccion

Basado a los temas expuestos en clases se da prioridad a una idea subjetiva sobre el proyecto final, el cual es elaborar un juego con el lenguaje de programación C++, el cual se ira desarrollando a medida de que cada cada tema sea explicado en las tutorías.

2. Contenido

2.1. Justificación

Al observar que mi trabajo requiere de mucho tiempo he decidido empezar el proyecto solo y trabajar con mas comodidad, revise todos los vídeos de teoría ya que me queda poco tiempo para asistir a los encuentros sincrónicos, tuve una lluvia de ideas y son pocos los posibles proyectos, en mi ideación presentare la idea a realizar (jumper)

2.2. Citación

Vamos a os a citar por ejemplo un artículo de **Albert Einstein** [1]. También es posible citar libros [2] o documentos en línea [3].

Revisar en la última sección el formato de las referencias en IEEE.

2.3. Incluir código en el documento

A continuación, se presenta el código 2.3, que nos permite incluir en el informe partes de programa que requieran una explicación adicional.

```
// Programa desarrollado , compilado y ejecutado en https://www.onlinegdb.com
#include <iostream>

/*
 * Esto es un comentario de varias lineas
 */

// Comentario de una sola linea

#define N 10

using namespace std;

int main()
{
    for( int i = 0 ; i < N ; i++ ){
```

```

        if( !(i % 2) )
            cout << "El valor de i es -> " << i << endl;
    }

    return 0;
}

//Resultado programa

/*
El valor de i es -> 0
El valor de i es -> 2
El valor de i es -> 4
El valor de i es -> 6
El valor de i es -> 8
*/

```

En la sección 3, se presentará como añadir ilustraciones al texto.

3. Inclusión de imágenes

En la Figura (1), se presenta el logo de C++ contenido en la carpeta images.



Figura 1: Logo de C++

Las secciones (1), (2) y (3) dependen del estilo del documento.

Referencias

- [1] A. Einstein, “Zur Elektrodynamik bewegter Körper. (German) [On the electrodynamics of moving bodies],” *Annalen der Physik*, vol. 322, no. 10, pp. 891–921, 1905.

- [2] P. A. M. Dirac, *The Principles of Quantum Mechanics*, ser. International series of monographs on physics. Clarendon Press, 1981.
- [3] D. Knuth. Knuth: Computers and typesetting. [Online]. Available: <http://www-cs-faculty.stanford.edu/~uno/abcde.html>