

Actividad 09 – Clases // QScene

Michel Dávalos Boites // Alan Gabriel Bautista Chavira

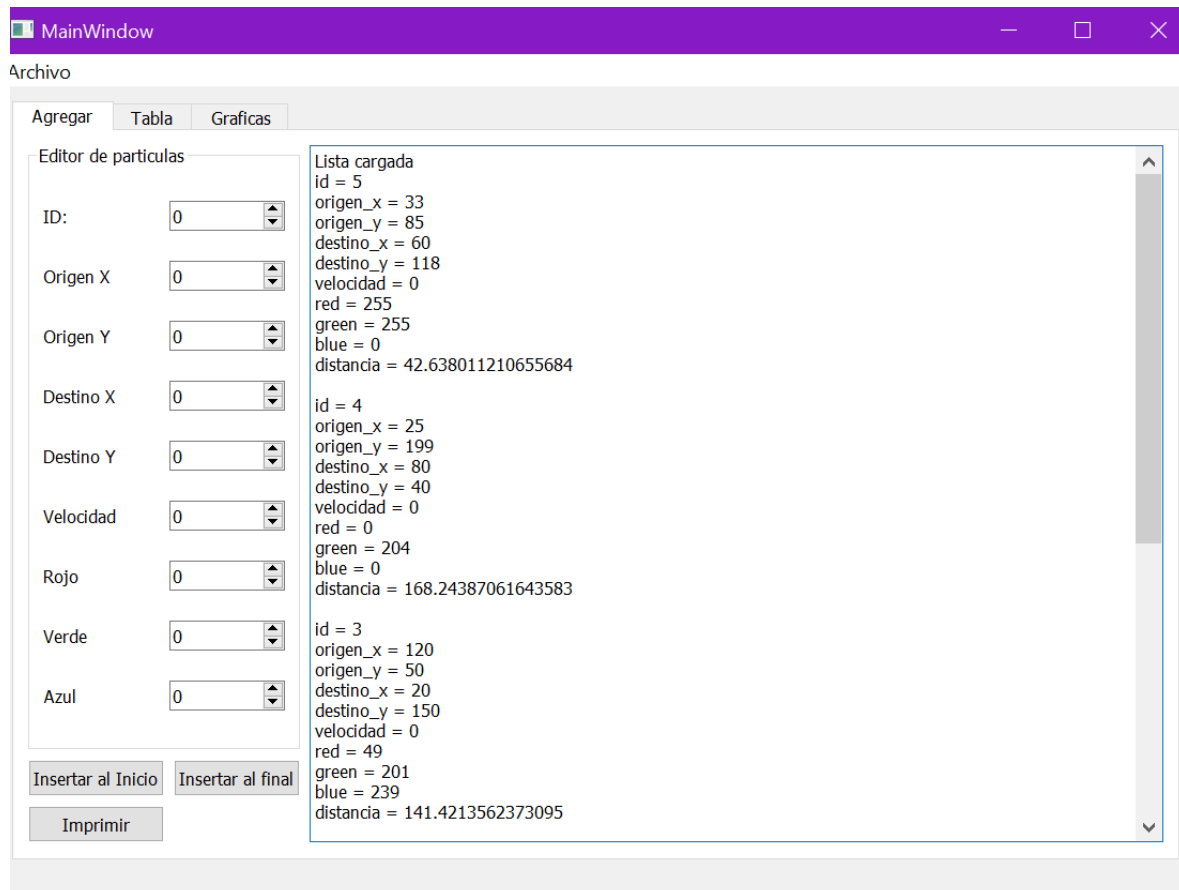
Programación // Seminario de solución de problemas de algoritmia

Lineamientos de evaluación:

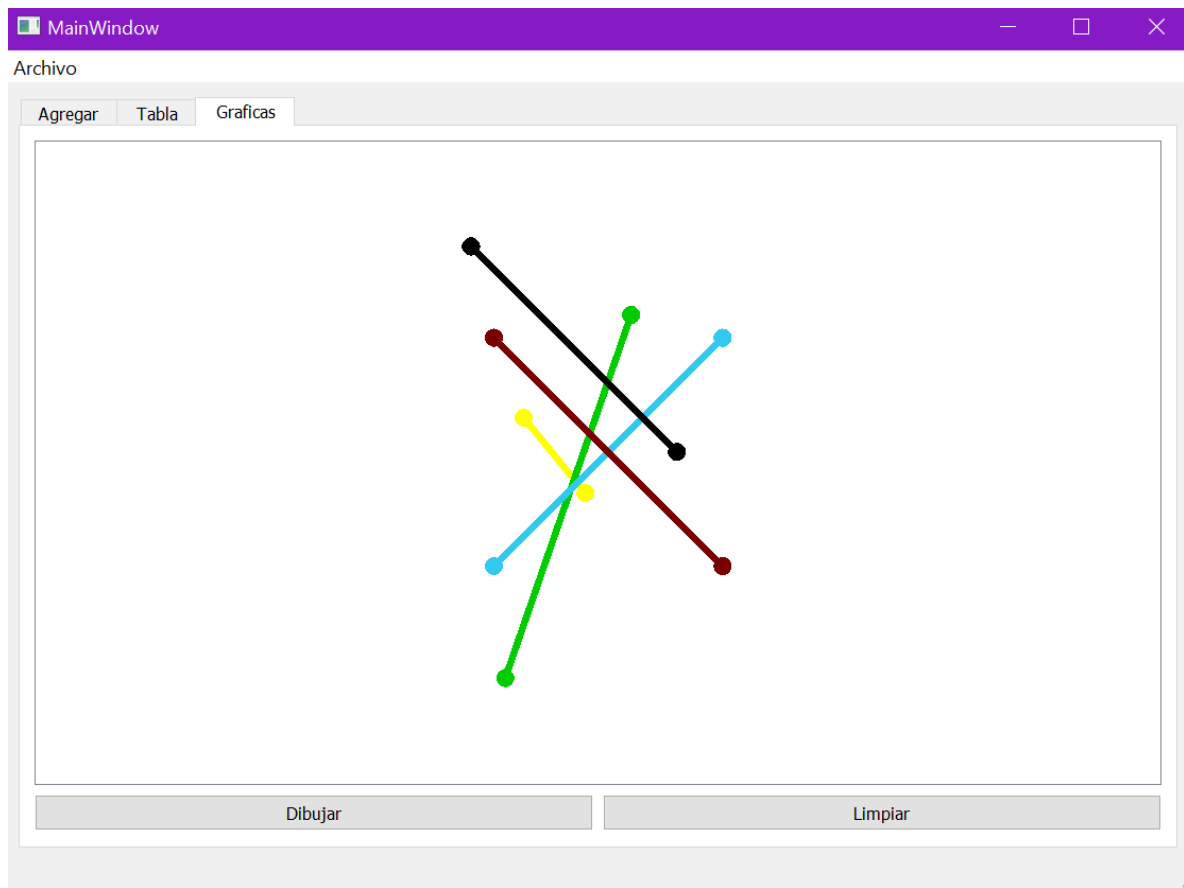
- El reporte esta en formato Docs o PDF
- El reporte sigue las pautas del formato de actividades
- El reporte tiene desarrolladas todas las pautas del formato de actividades
- Toma capturas de la ejecución mostrando la visualización de 5 partículas

Desarrollo

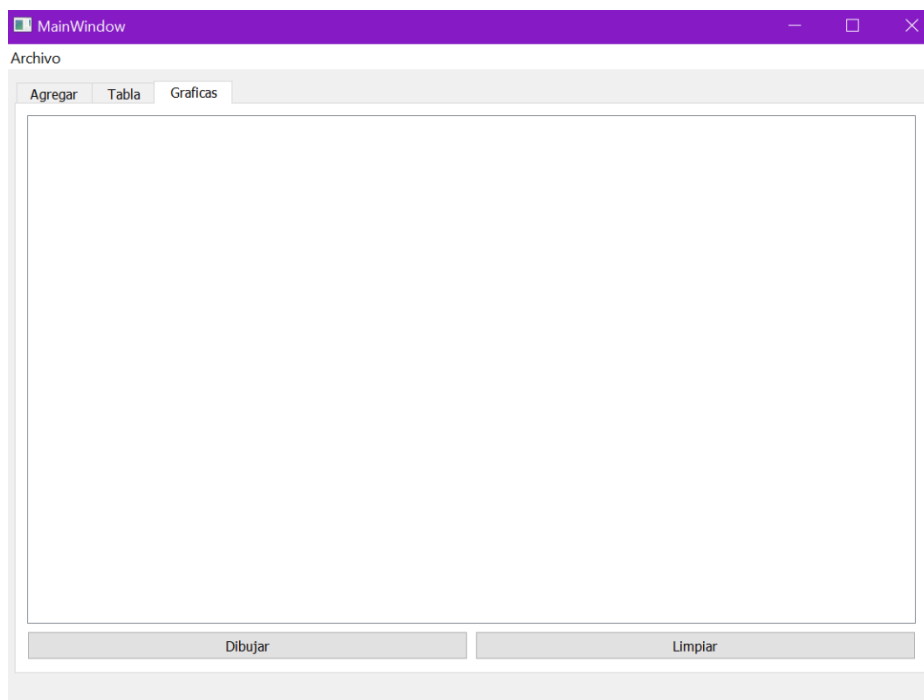
Cargamos un archivo que ya contiene 5 partículas cada una con un color y coordenadas diferentes



Resultado de la función dibujar



Resultado de la función limpiar



El archivo json con las particulas que usé como ejemplo contiene lo siguiente

```
[
  {
    "id": 5,
    "origen_x": 33,
    "origen_y": 85,
    "destino_x": 60,
    "destino_y": 118,
    "velocidad": 0,
    "red": 255,
    "green": 255,
    "blue": 0
  },
  {
    "id": 4,
    "origen_x": 25,
    "origen_y": 199,
    "destino_x": 80,
    "destino_y": 40,
    "velocidad": 0,
    "red": 0,
    "green": 204,
    "blue": 0
  },
  {
    "id": 3,
    "origen_x": 120,
    "origen_y": 50,
    "destino_x": 20,
    "destino_y": 150,
    "velocidad": 0,
    "red": 49,
    "green": 201,
    "blue": 239
  },
  {
    "id": 2,
    "origen_x": 20,
    "origen_y": 50,
    "destino_x": 120,
    "destino_y": 150,
    "velocidad": 0,
    "red": 120,
    "green": 0,
    "blue": 0
  }
]
```

```
    },  
    {  
        "id": 1,  
        "origen_x": 10,  
        "origen_y": 10,  
        "destino_x": 100,  
        "destino_y": 100,  
        "velocidad": 0,  
        "red": 0,  
        "green": 0,  
        "blue": 0  
    }  
]  
]
```

De todas formas el archivo viene incluido en el repositorio

Conclusiones

Para imprimir algunas variables en ciertos objetos tenemos que pasarle al objetos esas variables pero como string, y para esto tenemos que definir la función str sobre ese algo que queremos imprimir. La función de limpiar fue extremadamente fácil de implementar.

Como parámetros para dibujar las partículas usamos todos los miembros que habíamos implementado antes en las partículas pero que no tenían razón de ser en aquel momento. Sus coordenadas de origen, destino y su color según que tan rojas, verdes o azules fueran.

Referencias

https://www.youtube.com/watch?v=3jHTFzPpZY8&t=141s&ab_channel=MICHELDAVALOSBOITES