

Informa2 S.A.S.

Parcial Informatica 2

**Mariana Noreña Vasquez
Santiago Velez Arboleda
Carolina Jimenez Restrepo**

Departamento de Ingeniería Electrónica y
Telecomunicaciones
Universidad de Antioquia
Medellín
Abril de 2021

Índice

1. Sección introductoria	2
2. Sección de contenido	2
2.1. Incluir código en el documento	2
3. Inclusión de imágenes	3

1. Sección introductoria

Esta es la primera sección, podemos agregar algunos elementos adicionales y todo será escrito correctamente. Más aún, si una palabra es demasiado larga y tiene que ser truncada, babel tratará de truncarla correctamente dependiendo del idioma.

2. Sección de contenido

Desarrollamos una parte del código a partir de la idea principal que es generar y prender la matriz de leds siguiendo las indicaciones dadas.

Para programar el encendido y apagado de cada led y poder formar una figura, utilizamos la técnica pixel art con la cual realizamos la matriz de los caracteres que se imprimen, en la silueta o parte más oscura del carácter se pondrán 1 y en la parte clara 0, esto nos permite que en el 1 el led este prendido.

En la Figura (1), se presenta el diseño de la matriz de los caracteres

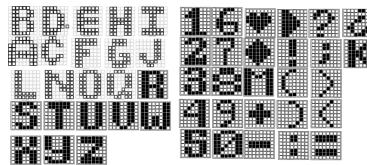


Figura 1: Matriz caracteres

2.1. Incluir código en el documento

A continuación, se presenta el código para generar la matriz de leds

```
#include <funciones.h>

void verificacion()
{
    int matriz[8][8]={ {1,1,1,1,1,1,1,1},
                        {1,1,1,1,1,1,1,1},
                        {1,1,1,1,1,1,1,1},
                        {1,1,1,1,1,1,1,1},
                        {1,1,1,1,1,1,1,1},
                        {1,1,1,1,1,1,1,1},
                        {1,1,1,1,1,1,1,1},
                        {1,1,1,1,1,1,1,1}},

    cout<<"Se encenderan todos los leds"<<endl;
    cout<<matriz<<endl;
```

Link del circuito en tinkercat:
<https://n9.cl/8kzgy>

3. Inclusión de imágenes