

Informe TP1

Ignacio Manes, *Padrón Nro. 97.092*
nacho.maness@gmail.com

Pablo Israel *Padrón Nro. 95.849*
dirección de e-mail

Grupo Nro. 0 - 2do. Cuatrimestre de 2006
66.20 Organización de Computadoras
Facultad de Ingeniería, Universidad de Buenos Aires

1. Introducción

Este informe tratará sobre el trabajo práctico n°1 de la asignatura Organización de Computadoras, en el cual desarrollaremos el juego de la vida de Conway. Para esta primer entrega, se ha desarrollado solo en c, por cuestiones de dificultad en el lenguaje, que nos impidieron avanzar con la sección de assembler.

2. Documentación relevante al diseño e implementación

Entre la documentación de relevancia podemos ver el makefile. En cuanto al diseño, se encapsulo en funciones para mayor legibilidad. Los problemas que se nos presentaron fueron el uso del pbm y el malloc, ya que ninguno de nosotros habíamos usado c antes, y mas que todo en el malloc tuvimos problemas con la aritmetica en el array de punteros. Se definio para el pbm un ancho y un alto de 50 pixeles por cuadrado de cada celda de la matriz.

3. Ejecuciones

3.1. Terminal

```
./conway 10 20 20 glider
Leyendo estado inicial...
Grabando glider_0.pbm
Grabando glider_1.pbm
Grabando glider_2.pbm
Grabando glider_3.pbm
Grabando glider_4.pbm
Grabando glider_5.pbm
Grabando glider_6.pbm
Grabando glider_7.pbm
Grabando glider_8.pbm
Grabando glider_9.pbm
Grabando glider_10.pbm
Listo
```

```
./conway 10 20 20 pento
Leyendo estado inicial...
Grabando pento_0.pbm
Grabando pento_1.pbm
Grabando pento_2.pbm
Grabando pento_3.pbm
Grabando pento_4.pbm
Grabando pento_5.pbm
Grabando pento_6.pbm
Grabando pento_7.pbm
Grabando pento_8.pbm
Grabando pento_9.pbm
```

Grabando pento_10.pbm

Listo

./conway 10 20 20 sapo

Leyendo estado inicial...

Grabando sapo_0.pbm

Grabando sapo_1.pbm

Grabando sapo_2.pbm

Grabando sapo_3.pbm

Grabando sapo_4.pbm

Grabando sapo_5.pbm

Grabando sapo_6.pbm

Grabando sapo_7.pbm

Grabando sapo_8.pbm

Grabando sapo_9.pbm

Grabando sapo_10.pbm

Listo

Dichos pmb se encuentran adjuntados junto con el código fuente.