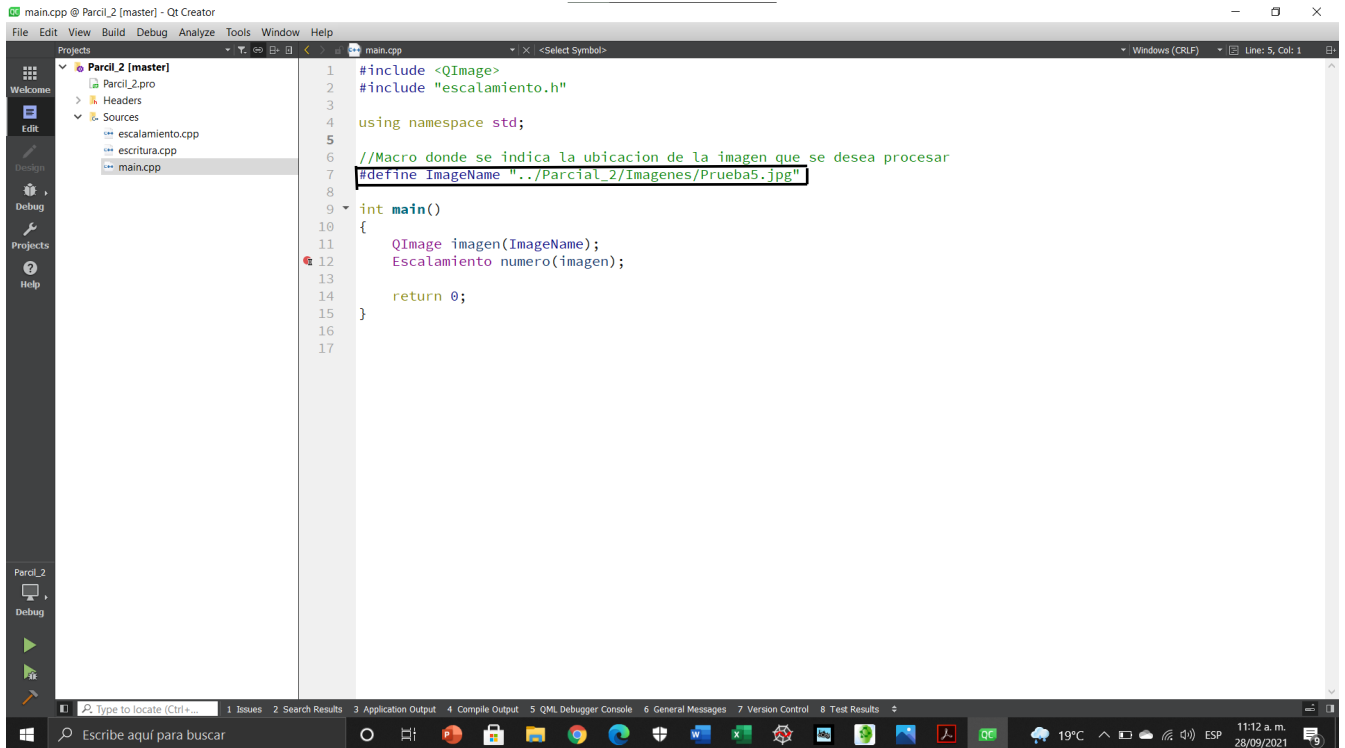


Manual de Uso

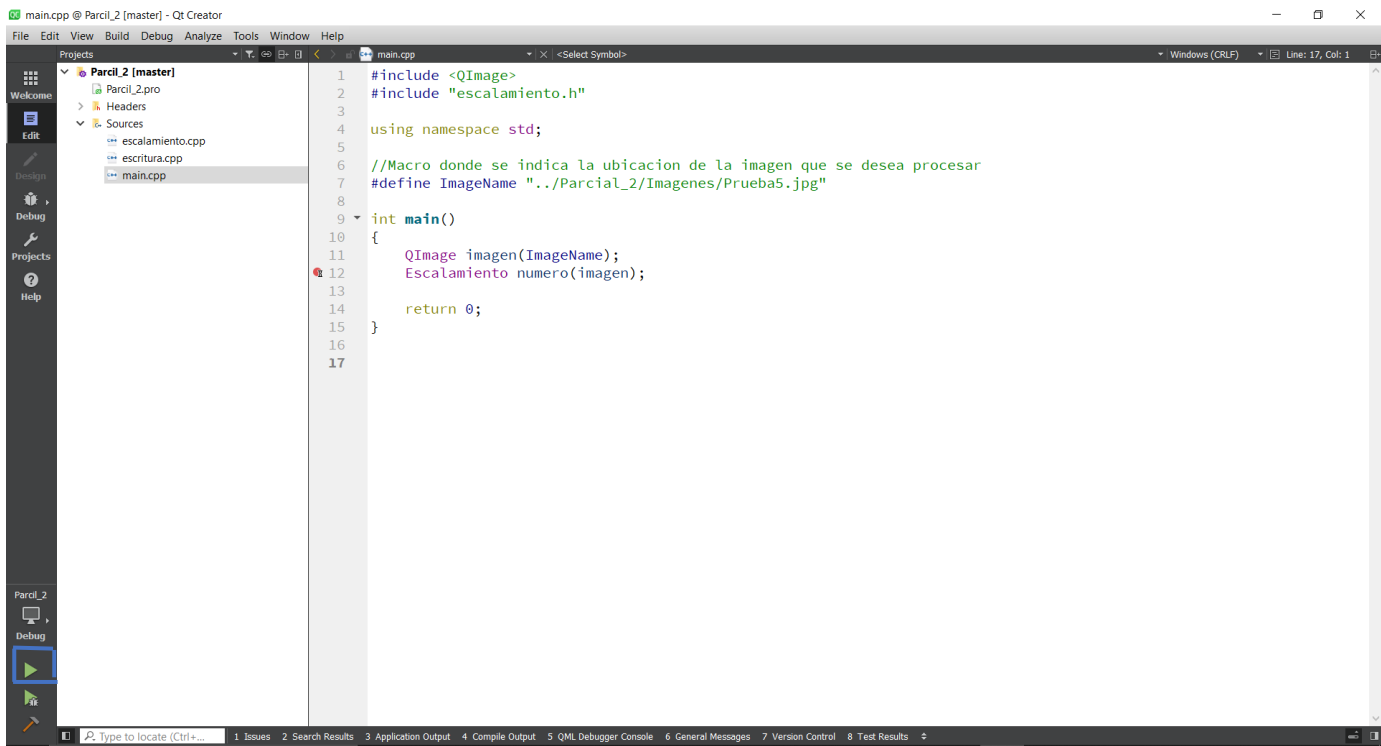
Paso #1: El primer paso es abrir el programa en Qt y cambiar la macro que se llama ImageName, en esta macro se debe de poner la ubicación de la imagen que desea procesar.



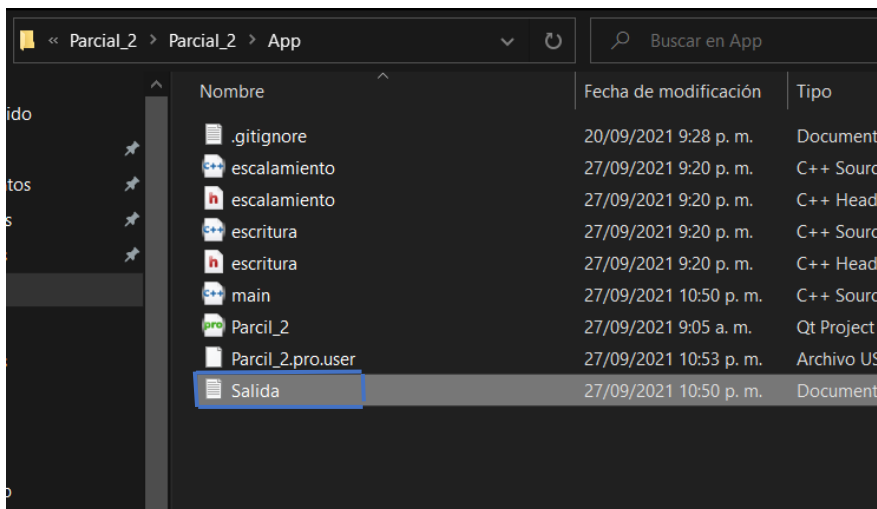
Recomendación: Crear una carpeta que se llame “Imágenes” donde se encuentra la carpeta App del programa (como se muestra en la siguiente imagen), en este caso solo deberá de cambiar el nombre de la imagen en la macro ImageName. Por ejemplo, si su imagen se llama Bandera.jpg usted deberá de cambiar en la macro ImageName la parte que dice “Prueba5.jpg” por el nombre de su imagen.

App	27/09/2021 10:53 p. m.	Carpeta de a
Imagenes	26/09/2021 11:00 p. m.	Carpeta de a
Informes	23/09/2021 7:27 p. m.	Carpeta de a

Paso #2: En este paso usted debe de ejecutar el programa y esperar a que finalice su ejecución para que la información de su imagen quede almacenada. Después, debe de dirigirse a la carpeta App, donde están todos los archivos del programa, en esta carpeta va a encontrar un archivo de texto llamado salida, del cual usted va a copiar toda la información que contenga este archivo.



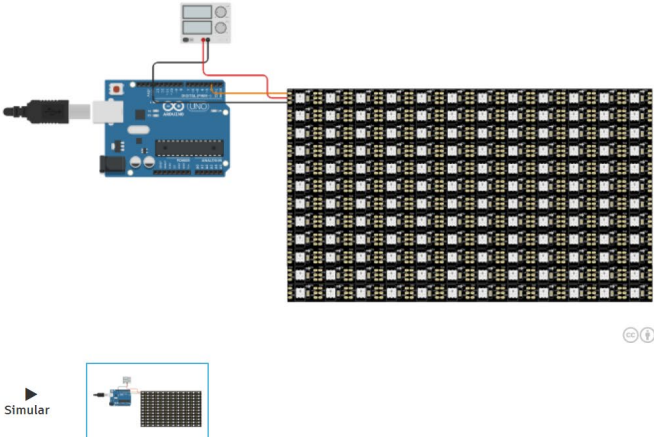
```
1 #include <QImage>
2 #include "escalamiento.h"
3
4 using namespace std;
5
6 //Macro donde se indica la ubicacion de la imagen que se desea procesar
7 #define ImageName "../Parcial_2/Imagenes/Prueba5.jpg"
8
9 int main()
10 {
11     QImage imagen(ImageName);
12     Escalamiento numero(imagen);
13
14     return 0;
15 }
16
17
```




Nombre	Fecha de modificación	Tipo
.gitignore	20/09/2021 9:28 p. m.	Documento
escalamiento	27/09/2021 9:20 p. m.	C++ Source
escalamiento	27/09/2021 9:20 p. m.	C++ Heade
escritura	27/09/2021 9:20 p. m.	C++ Source
escritura	27/09/2021 9:20 p. m.	C++ Heade
main	27/09/2021 10:50 p. m.	C++ Source
Parcil_2	27/09/2021 9:05 a. m.	Qt Project f
Parcil_2.pro.user	27/09/2021 10:53 p. m.	Archivo USI
Salida	27/09/2021 10:50 p. m.	Documento

```
Salida: Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
short int Colors[3][144] =
{{1,1,22,22,223,223,255,255,173,173,201,201,1,1,22,22,223,223,255,255,173,173,201,201,1,1,22,22,223,223,255,255,173,173,201,201,20
1,1,1,22,22,223,223,255,255,173,173,201,201,1,1,22,22,223,223,255,255,173,173,201,201,1,1,22,22,223,223,255,255,173,173,201,201,20
1,1,1,22,22,223,223,255,255,173,173,201,201,1,1,22,22,223,223,255,255,173,173,201,201,1,1,22,22,223,223,255,255,173,173,201,201,20
1,1,1,22,22,223,223,255,255,173,173,201,201,1,1,22,22,223,223,255,255,173,173,201,201,1,1,22,22,223,223,255,255,173,173,201,201,20
1,},
{141,141,127,127,255,255,231,231,46,46,34,34,141,141,127,127,255,255,231,231,46,46,34,34,141,141,127,127,255,255,231,231,46,46
,34,34,141,141,127,127,255,255,231,231,46,46,34,34,141,141,127,127,255,255,231,231,46,46,34,34,141,141,127,127,255,255,231,231
,46,46,34,34,141,141,127,127,255,255,231,231,46,46,34,34,141,141,127,127,255,255,231,231,46,46,34,34,141,141,127,127,255,255,2
31,231,46,46,34,34,141,141,127,127,255,255,231,231,46,46,34,34,141,141,127,127,255,255,231,231,46,46,34,34,141,141,127,127,255
,255,231,231,46,46,34,34,},
{68,68,71,71,237,237,232,232,53,53,42,42,68,68,71,71,237,237,232,232,53,53,42,42,68,68,71,71,237,237,232,232,53,53,42,42,68,68
,71,71,237,237,232,232,53,53,42,42,68,68,71,71,237,237,232,232,53,53,42,42,68,68,71,71,237,237,232,232,53,53,42,42,68,68,71,71
,237,237,232,232,53,53,42,42,68,68,71,71,237,237,232,232,53,53,42,42,68,68,71,71,237,237,232,232,53,53,42,42,68,68,71,71,237,2
37,232,232,53,53,42,42,68,68,71,71,237,237,232,232,53,53,42,42,68,68,71,71,237,237,232,232,53,53,42,42,},
};
```

Paso #3: Después de tener toda la información copiada usted debe de ir al circuito en la plataforma Tinkercad, debe de crear una copia del circuito para poder modificar el código. En el código del circuito usted va a encontrar un arreglo llamado Colors el cual debe de eliminar y poner la información que copio del archivo salida.

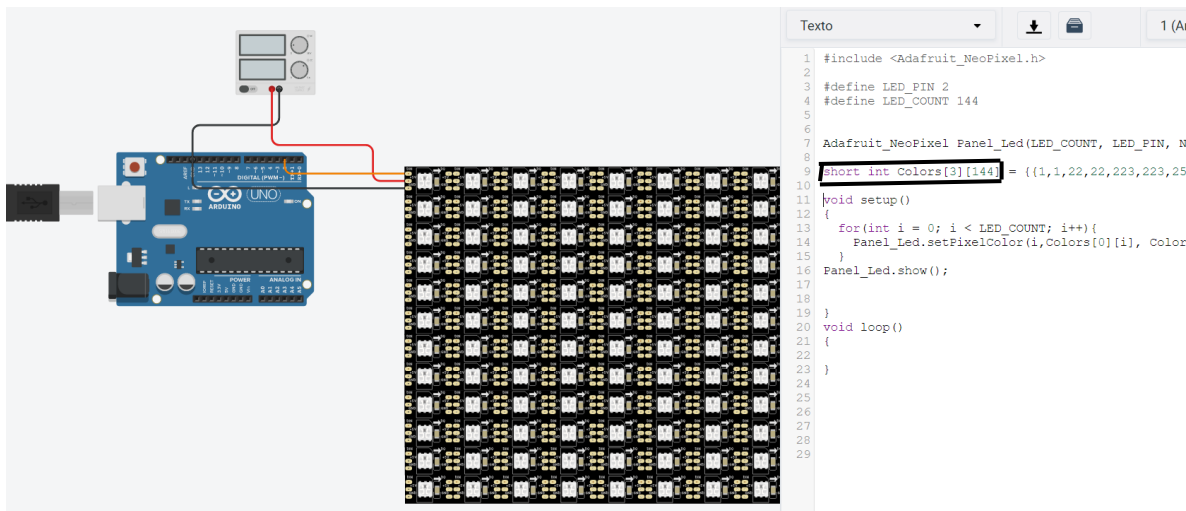




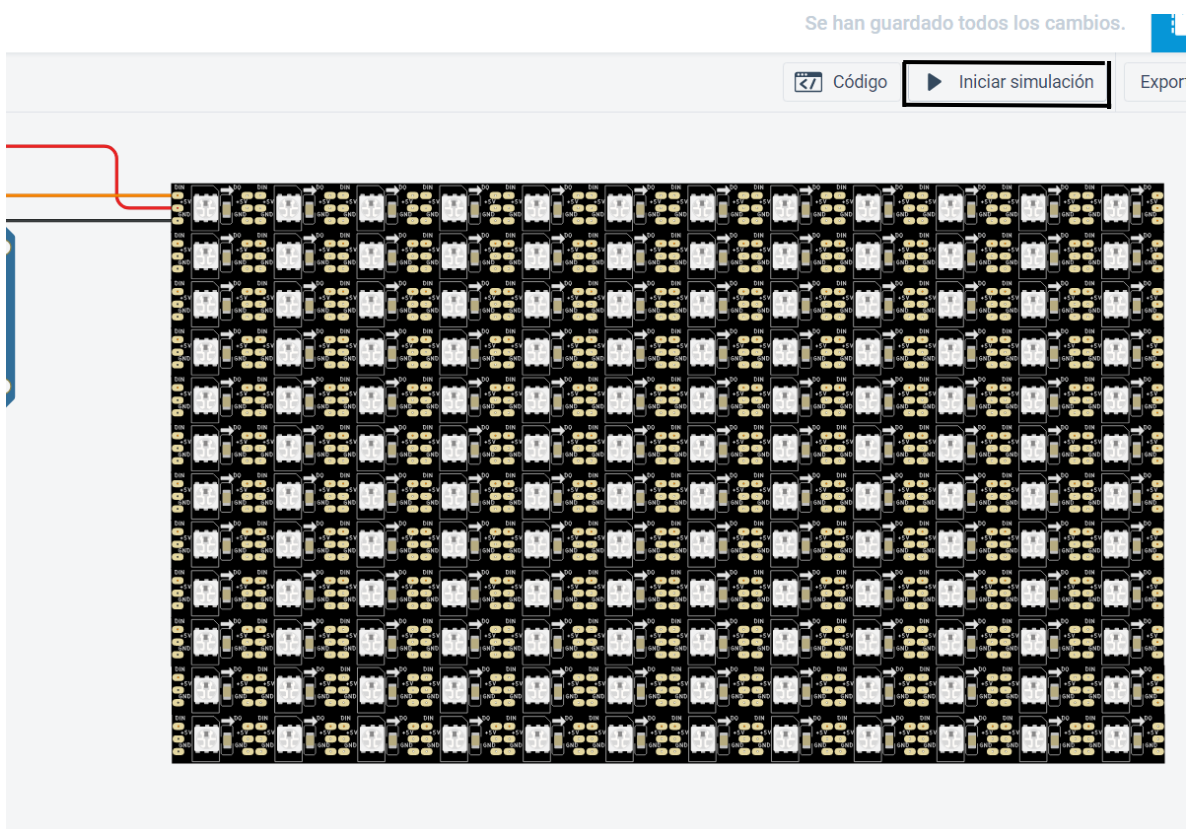
Diseñado por:
JHONNY ALEJANDRO OR...

Editado 9/27/21 Creado 9/22/21

Regístrate para copiar




Paso #4: Por último, inicie la simulación y espere a que aparezca la representación de su imagen en la pantalla de Led's.



:00:11.790

 Código

 Detener simulación

Expor

