

MANUAL DE USO:

1. Buscar la imagen se desea representar a través de la pantalla de leds (está debe estar en formato .JPG en caso de tener un formato diferente hacer uso de un conversor, como este: <https://imagen.online-convert.com/es/convertir-a-jpg>)
2. Esta imagen debe ser agregada en la carpeta *imágenes*, la cual se encuentra ubicada dentro de la carpeta *Parcial2-qt* que a su vez está contenida en *CODIGO QT*. (Ruta: CODIGO_QT/Parcial2-qt/imágenes).
3. Ya con la imagen agregada en la carpeta, el siguiente paso es ejecutar el QT, y abrir el proyecto, iremos directamente al *main.cpp*, en este hay varias líneas de código, según las banderas precargadas, en estas nos podemos basar, pero ejecutar el código con la imagen que deseamos.

Línea a ejecutar: Imagen a("ruta de la imagen deseada");

Ej: Imagen a("../examen2/imágenes/Japón.jpg");
tener en cuenta que la ruta va entre comillas dobles "".

4. En caso de haber realizado todos los pasos de forma correcta y tener la imagen en el formato indicado, al ejecutar el programa, se hará la impresión tanto por consola como el registro en un archivo llamado "*bandera.txt*", este lo podemos encontrar en el *build* proyecto.
5. Esto que nos arroja el programa lo debemos copiar, y debe ser incluido en el código de tinkercad, en la zona indicada (como se muestra en la imagen a continuación)

```
10 //////////////////////////////////////////////////AGREGAR ACÁ LO QUE ENTREGA EL CODIGO DE QT////////////////////////////////////
11
12 //Bandera Brasil
13
14 byte reds[256] = {64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,
15 64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,
16 64,64,64,64,64,64,64,64,253,253,64,64,64,64,64,64,64,
17 64,64,64,64,64,64,253,253,253,253,64,64,64,64,64,64,
18 64,64,64,64,64,253,253,12,12,253,253,64,64,64,64,64,
19 64,64,64,64,253,253,12,12,12,12,253,253,64,64,64,64,
20 64,64,64,253,253,253,255,12,12,12,12,253,253,64,64,64,
21 64,64,253,253,253,12,12,12,255,12,12,253,253,253,64,64,
22 64,64,253,253,253,12,12,12,12,12,255,253,253,253,64,64,
23 64,64,64,253,253,12,12,12,12,12,253,253,253,64,64,64,
24 64,64,64,64,253,253,12,12,12,12,253,253,64,64,64,64,
25 64,64,64,64,64,253,253,12,12,253,253,64,64,64,64,64,
26 64,64,64,64,64,64,253,253,253,253,64,64,64,64,64,64,
27 64,64,64,64,64,64,64,253,253,64,64,64,64,64,64,64,
28 64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,
29 64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,64};
30
31
32 byte greens[256] = {140,140,140,140,140,140,140,140,140,140,140,140,140,140,140,
33 140,140,140,140,140,140,140,140,140,140,140,140,140,140,140,
34 140,140,140,140,140,140,140,223,223,140,140,140,140,140,140,
35 140,140,140,140,140,140,223,223,223,223,140,140,140,140,140,
36 140,140,140,140,140,223,223,82,82,223,223,140,140,140,140,140,
```

6. Se ejecuta el código de tinkercad y se espera un par de segundos en que sea proyectada la imagen.