Parcial 2 - Informa2

Santiago Vélez Arboleda.

Mariana Noreña Vásquez.

Despartamento de Ingeniería Electrónica y Telecomunicaciones Universidad de Antioquia Medellín Septiembre de 2021

$\acute{\mathbf{I}}\mathbf{ndice}$

۱.	Aná	ilisis del problema.	2
2.	. Desarrollo del problema		2
	2.1.	Esquema del problema.	2
	2.2.	Algoritmo	2
	23	Consideraciones	2

1. Análisis del problema.

Se requiere un código que haga sobremuestreo y submuestreo de una imagen. Para ello, se aplicarán técnicas que realicen los procesos anteriores. Seguidamente, después de extraer los datos y realizar los procesos se imprimirá la imagen en la matriz led, la cual estará compuesta por un Arduino y ocho tiras led conectadas entre sí. .

2. Desarrollo del problema

2.1. Esquema del problema.

- 1. Leer imagen: Se debe recibir una dirección donde se encuentre la imagen. Seguidamente se verificará si verdaderamente lo recibido es una imagen. De lo contrario, se debe enseñar un error.
- 2. Escalado de la imagen: Se aplicará una técnica de escalado de la imagen aplicando un sobremuestreo o submuestreo según se requiera. Seguidamente, se obtendrán los valores equivalentes de los colores para ser almacenados en una matriz dentro de un archivo de texto.
- 3. Imprimir imagen: Con los valores de los colores, se recorrerá la matriz y se enseñará en la matriz de leds.

2.2. Algoritmo.

- 1. Ingreso de la ubicación de la imagen.
- 2. Lectura de la imagen y validaciones.
- 3. Determinar si se requiere un proceso de sobremuestreo o submuestreo.
- 4. Aplicar el proceso que se determinó previamente.
- 5. Obtener los valores de los colores RGB
- 6. Estructurar la matriz con los colores y escribir dicha información en un archivo .txt.
- 7. Abrir el archivo con un editor de texto
- 8. Obtener los valores de los colores e ingresarlos en el simulador de Tinkercad para la representación de la imagen.
- 9. Representar la imagen en la matriz de led en Tinkercad.

2.3. Consideraciones

- $1.\ \,$ La estructura de cómo se realizará está sujeta a cambios a lo largo del proceso
- 2. El código estará contruido por clases y objetos.