

Reporte 04

Instrucciones:

- Delimitar las rotaciones de los dedos según la rotación de una mano real, cuidado con la rotación del dedo pulgar recuerden que rota en un eje diferente.

Entregar código cpp y en un archivo pdf la captura de pantalla con la nomenclatura indicada

Capturas de Pantalla:

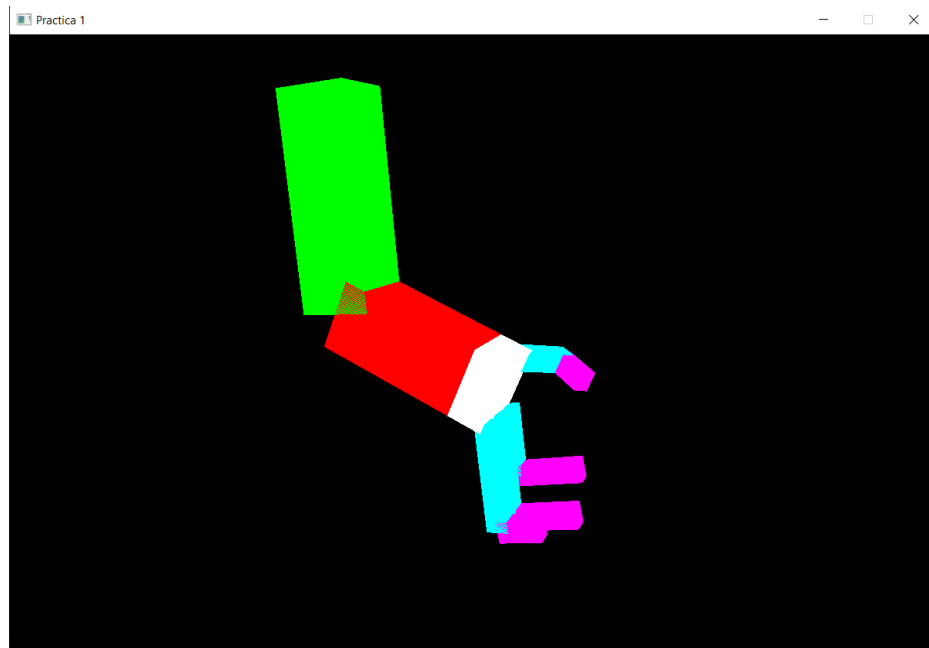
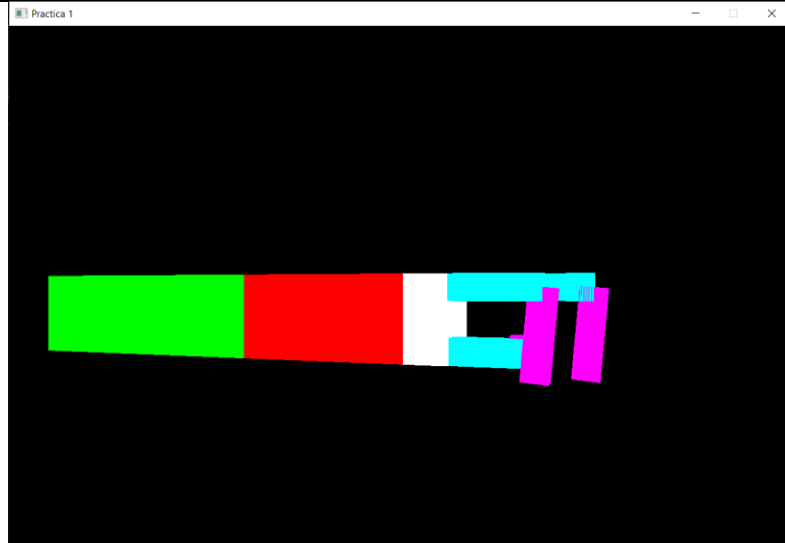


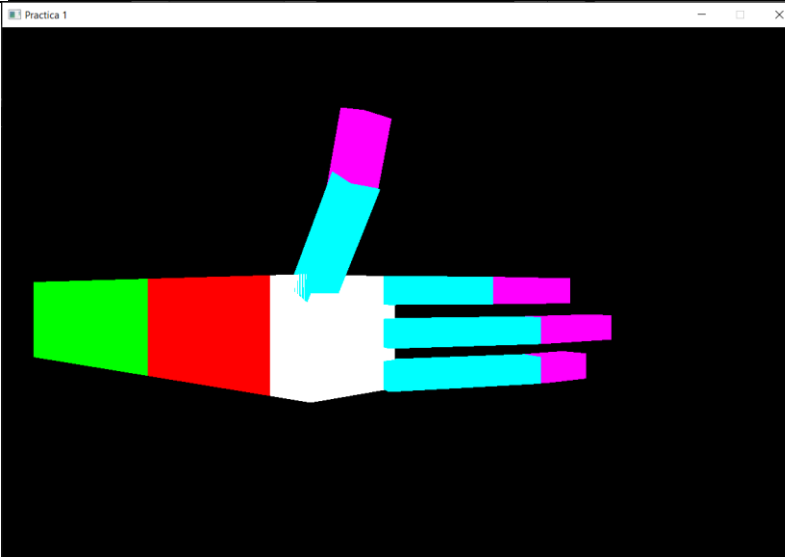
Tabla desde diferentes vistas:

<p>Máxima rotación en dedo 1 y dedo 2</p>	
---	--

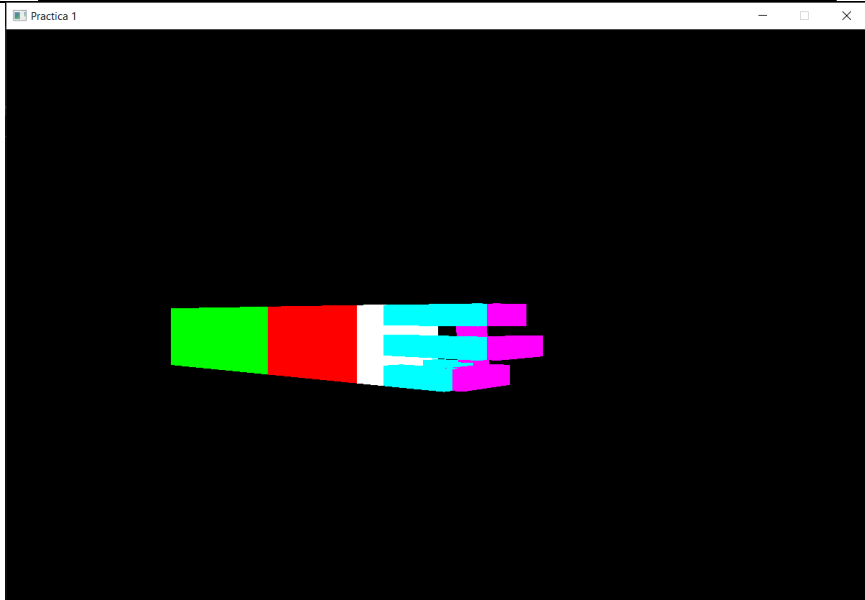
Mínima
rotación en
dedo 1 y
dedo 2



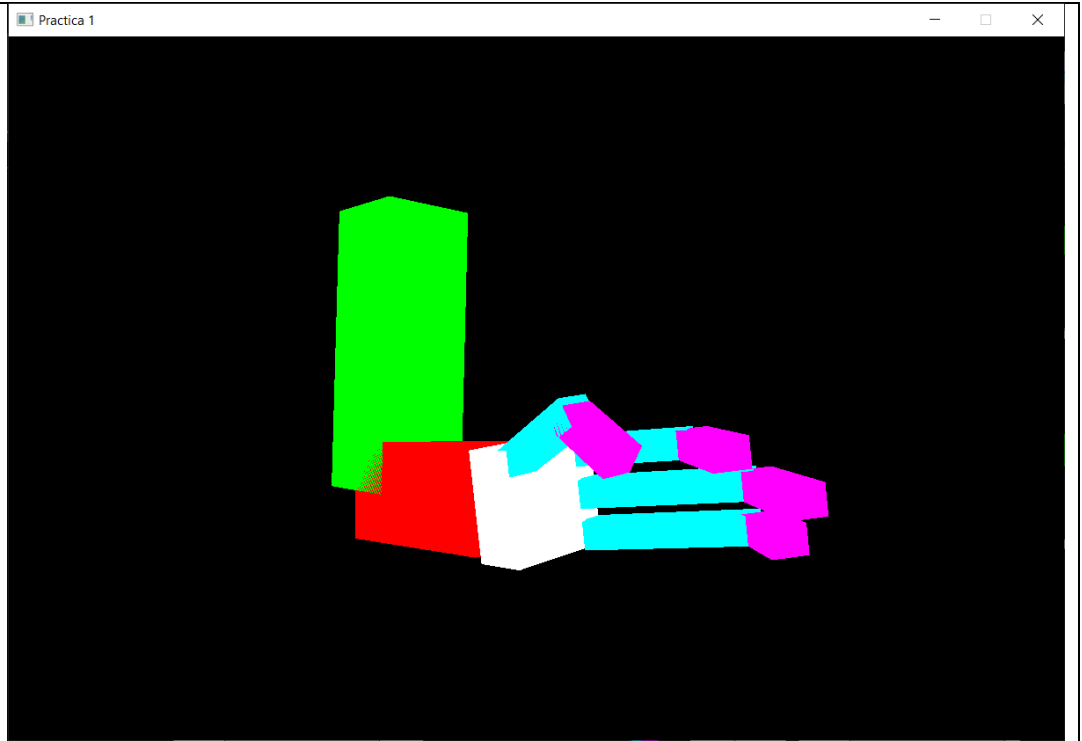
Máxima
rotación de
dedo1,
dedo2 y
muñeca



Mínima
rotación de
dedo1,
dedo2 y
muñeca



Vista para
presumir



Conclusiones:

En esta practica fue divertido y problemático ver como los dedos se salían de la mano, esto por que me costó un poco de trabajo el colocar el pivote de la figura. Lo interesante fue el pensar como limitar los movimientos de los dedos; hasta que descubrí que lo podíamos limitar desde la entrada del teclado, usando variables globales. Como extra agregue el movimiento de la muñeca.