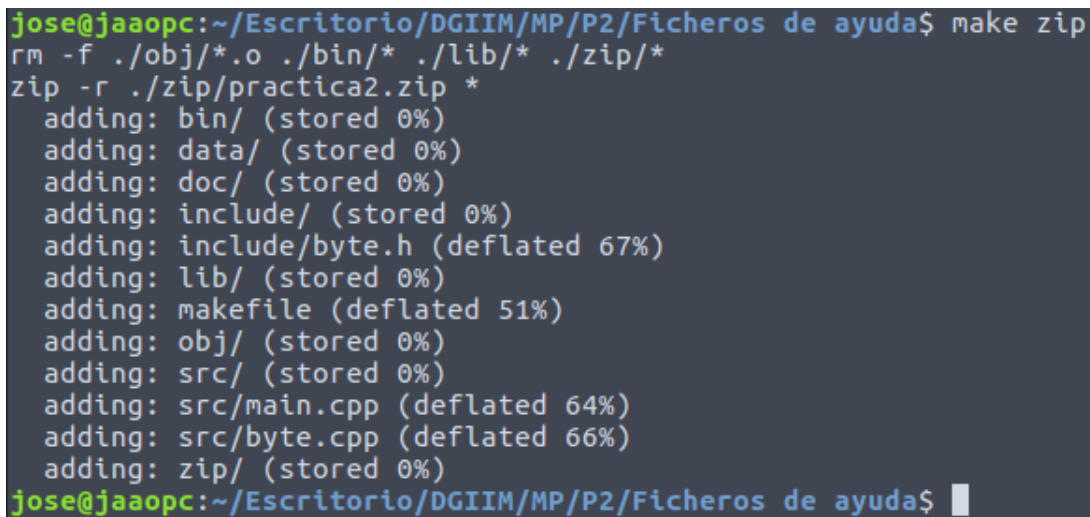


# Memoria de la práctica 2

José Antonio Álvarez Ocete - 77553417Q  
Elena Cantero Molina - 45744912M

13 de marzo de 2017

El único inconveniente que hemos tenido en la resolución de la práctica ha sido al crear las funciones `imprimirByte` y `asignarByte` ya que en primera instancia no tuvimos en cuenta que se recorre el byte de forma inversa. Cabe destacar también que hemos creado una biblioteca mediante el `make`: **libbyte.a**, que únicamente abarca el archivo **byte.o**. Por último, adjuntamos capturas de pantalla con un ejemplo del uso de `make zip` (figura 1); y un ejemplo de uso del `make` y de ejecución (figura 2).



```
jose@jaaopc:~/Escritorio/DGIIM/MP/P2/Ficheros de ayuda$ make zip
rm -f ./obj/*.o ./bin/* ./lib/* ./zip/*
zip -r ./zip/practica2.zip *
  adding: bin/ (stored 0%)
  adding: data/ (stored 0%)
  adding: doc/ (stored 0%)
  adding: include/ (stored 0%)
  adding: include/byte.h (deflated 67%)
  adding: lib/ (stored 0%)
  adding: makefile (deflated 51%)
  adding: obj/ (stored 0%)
  adding: src/ (stored 0%)
  adding: src/main.cpp (deflated 64%)
  adding: src/byte.cpp (deflated 66%)
  adding: zip/ (stored 0%)
jose@jaaopc:~/Escritorio/DGIIM/MP/P2/Ficheros de ayuda$
```

Figura 1: Ejemplo de uso del `make zip`

```

jose@jaaopc:~/Escritorio/DGIIM/MP/P2/Ficheros de ayuda$ make clean
rm -f ./obj/*.o ./bin/* ./lib/* ./zip/*
jose@jaaopc:~/Escritorio/DGIIM/MP/P2/Ficheros de ayuda$ make
g++ -Wall -g -c ./src/main.cpp -o ./obj/main.o -I ./include
g++ -Wall -g -c ./src/byte.cpp -o ./obj/byte.o -I ./include
ar -rvs ./lib/libbyte.a ./obj/byte.o
ar: creando ./lib/libbyte.a
a - ./obj/byte.o
g++ -Wall -g ./obj/main.o -o ./bin/byte -l byte -L ./lib
jose@jaaopc:~/Escritorio/DGIIM/MP/P2/Ficheros de ayuda$ ./bin/byte

byte apagado bits: 00000000

Inicializo el byte a partir de un vector de bool 10100000

Ahora enciendo los bits 0, 1 y 2 con la funcion on
10100001
10100011
10100111

Los bits encendidos estan en las posiciones: 0,1,2,5,7,

Todos encendidos: 11111111
Todos apagados: 00000000

Ejemplo 1
11111111
01111111
10111111
11011111
11101111
11110111
11111011
11111101
11111110

Ahora la animacion
Ejemplo 2
11111111
01111110
00111100
00011000
00000000
00011000
00111100
01111110
11111111
jose@jaaopc:~/Escritorio/DGIIM/MP/P2/Ficheros de ayuda$ █

```

Figura 2: Ejemplo de uso del make y ejecución del programa.