**Bitácora:**

**10/11/22 (1 commit)**

1. Se inicializa el repositorio y se crea el Readme.md. (Isaac)

* (Isaac).

**11/11/22 (1 commit)**

1. Se añaden los archivos para generar una imagen en C++.

* (Isaac).

**12/11/22 (2 commits)**

1. Se añaden los archivos para leer una imagen en C++ y se hizo una edición del Readme.md con la información pertinente al trabajo (Explicación, forma de implementar los algoritmos…etc.), además de que se hizo un filtro en negativo preliminar en C++.
2. Se hizo una plantilla de menú básica en NASM y se corrigieron errores menores del CPP.

* (Isaac).

**14/11/22 (2 commits)**

1. Se cambio la lectura para paths personalizados en lugar de estáticos y se corrigieron errores en el filtro negativo.
2. Se hizo un ejemplo para enlazar C++ con NASM.

* (Isaac).

**15/11/22 (2 commits)**

1. Se hizo una base para el GUI y se creó el documento escrito, incluyendo un diagrama de flujo.
2. Se implementaron traductores entre C++ y NASM y NASM y C++ y se agregaron imágenes de prueba.

* (Isaac).

**16/11/22 (7 commits)**

1. Se arreglan los traductores y se combina el documento escrito con el Readme.md, finalmente se agrega una imagen de prueba más.
2. Se cambia el vector de pixeles de char a int y se arreglan algunas funciones externas.
3. Se arregla el formato de colores (pasan de ser de 0 a 1 a de 0 a 255) y se hacen ediciones relacionadas a ese cambio.
4. Se programan las funciones de brillo, negativo y contraste en ensamblador.
5. Se hicieron preparaciones para enlazar con NASM (filtros cambiando vector de char y un filtro negativo de prueba implementado de esa forma).
6. Se arreglaron elementos menores de la interfaz.
7. Se hizo una interfaz más definitiva.

* (Isaac [A, B, C, E, F], Nathan [D, G]).

**17/11/22 (6 commits)**

1. Se agregó el filtro de espejado en ensamblador.
2. Se arreglan elementos menores de la interfaz.
3. Se arregla un error con el algoritmo de filtro espejado.
4. GUI preliminar con input para el path.
5. Se modificó el GUI para que pueda leer la imagen mediante QInputDialog, se cambiaron elementos visuales y se arreglaron advertencias menores del QT.
6. Se agregaron elementos extra a la interfaz y se hicieron cambios menores (imagen centro del marco).

* (Isaac [D, E, F], Nathan [A, B, C]).

**20/11/22 (1 commit)**

1. Se agregó el Qfiledialog para que el usuario pueda seleccionar la imagen de forma más cómoda.

* (Isaac)

**21/11/22 (2 commits)**

1. Se cambiaron elementos básicos del código del GUI para reflejar lo que se cambió en el código de C++, se hizo una limpieza y optimización de código (filtros separados en funciones [negativo]), se hizo una función experimental para dividir el vector de chars en 32 bytes.
2. Se limpio el código, se agregaron referencias y se eliminaron funciones innecesarias.

* (Isaac [A], Isaac & Nathan [B])

**23/11/22 (4 commits)**

1. Se enlazo C++ con NASM y se implemento el algoritmo de brillo, se limpió el código y se hicieron cambios en el readme.md.
2. Se ordenaron algunos métodos.
3. Se actualizaron los filtros de negativo y contraste.
4. Se arreglaron los filtros y se agrego el filtro de brillo a la imagen.

* (Isaac [B], Nathan [C], Isaac & Nathan [A, D]).

**24/11/22 (3 commits)**

1. Se hizo enlace con GUI (hay error).
2. Arreglo funciones contraste y negativo, botones disminuir y aumentar brillo, caja para ingresar valor aumentar y reducir brillo y limpieza UI.
3. Arreglo errores funciones ensamblador, se hicieron cambios para que todas las ediciones sean aplicadas sobre la misma imagen, se corrigieron menores de UI, eliminaron carpetas y archivos innecesarios y se implementó Pochita.

* (Isaac [A], Isaac & Nathan [B, C]).