

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

Facultad de Ciencias Químicas e Ingeniería

Programas de Ingeniero en Computación e Ingeniero en Software y Tecnologías Emergentes

INFORMACIÓN DE LA MATERIA

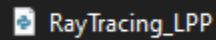
Nombre de la materia y clave: Lenguaje de Programación Python
Grupo y periodo: 341 (2022-2)
Profesor: Manuel Castañón Puga.

INFORMACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Nombre de la actividad: Proyecto final LPP
Lugar y fecha: A 17 de agosto de 2022 en el Edificio 6E, Salón 204.
Carácter de la actividad: Individual
Participante: López Trujillo Ricardo Donovan 01239191

REPORTE DE ACTIVIDADES

1. Se creo cRayTracing.py.



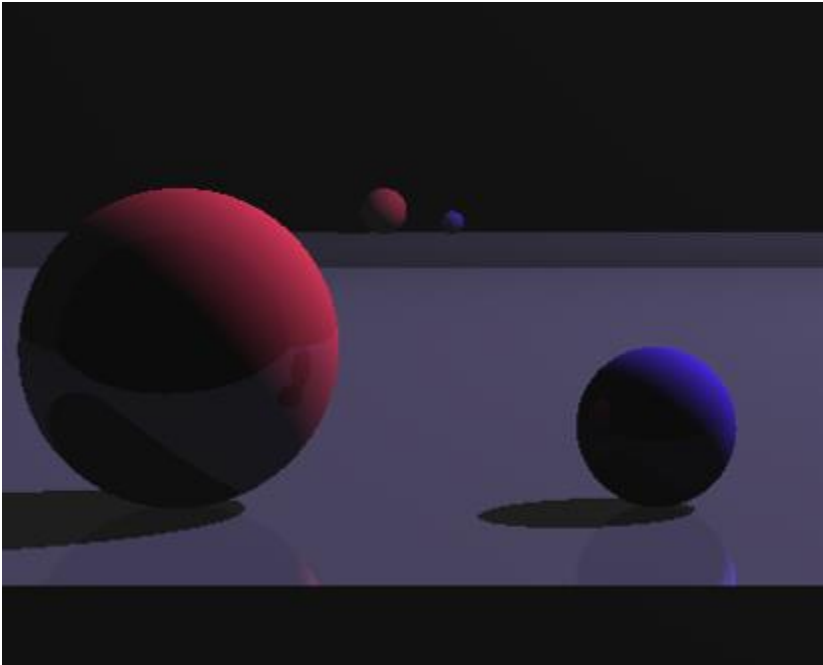
2. Dentro del programa se tiene el código necesario para generar imágenes de 6 cuerpos esféricos con las características que tiene el trazado de rayos.
3. Se muestra una parte del contenido.

```
172 def generar_pixel_color(x, y):
173     pixel_x = -49.95 + x * 0.1
174     pixel_y = (999 - y) * 0.1 - 49.95
175     pixel_z = 100
176
177     dir = [pixel_x, pixel_y, pixel_z]
178     punto_de_vista = [0, 0, 0]
179     profundidad = 0
180     rayo_inicial = Ray(punto_de_vista, dir)
181     color = rayo_fundido(rayo_inicial, profundidad)
182
183     return color
184
```

4. La evidencia de aprendizaje se encuentra en el siguiente repositorio:

<https://github.com/Ricardo-Trujillo/LPP-Unidades>

5. Las imágenes resultantes son estas.



RESUMEN/REFLEXIÓN/CONCLUSIÓN

(Resumen) Se programo Raytracing.py para generar imágenes con raytracing.

(Reflexión) Fue algo complicado dado que tuve que investigar bastante por mi parte respecto a las técnicas del raytracing.

(Conclusión) Un proyecto final bueno y divertido.

Doy fe de que toda la información dada es completa y correcta.

Nombre y firma del alumno.

López Trujillo Ricardo Donovan 01239191