

Parcial 1

Desarrollo del proyecto

Ana María Ardila Ariza
Brayan Gomez Carmona

Departamento de Ingeniería Electrónica y
Telecomunicaciones
Universidad de Antioquia
Medellín
Abril de 2021

Índice

1. Análisis del problema y consideraciones para la alternativa de solución propuesta	2
2. Esquema donde describimos las tareas para el desarrollo del algoritmo.	2
3. Problemas de desarrollo que presentó.	2

1. Análisis del problema y consideraciones para la alternativa de solución propuesta

El problema busca usar nuestros conocimientos, habilidades y destrezas para resolver y crear algo de nuestra vida cotidiana como lo son los anuncios digitales. A lo largo de nuestros tiempos y en la era digital, ha habido diversas innovaciones en el sector publicitario y comercial, entre ellas los letreros con iluminación, el cual es nuestro objetivo para realizar pensando en esto como un proyecto de aplicación a la vida de nuestra carrera.

Para solucionar esto consideramos diversos factores, comodidad del usuario, eficiencia y la aplicación de nuestros conocimientos.

En primera instancia, la comodidad del usuario es fundamental ya que es a el que va dirigido este programa, por lo que el programa debe ser entendible y cómodo para que el usuario esté satisfecho.

En segunda instancia tenemos la eficiencia, creando un programa que funcione correctamente y con una eficiencia alta, a una velocidad buena y tratar de optimizarlo de la mejor manera posible.

Y, por último, la aplicación de nuestros conocimientos e investigación para desarrollar este proyecto de la mejor manera, cumpliendo el objetivo planteado, y teniendo muy en cuenta la segunda y primera instancia.

2. Esquema donde describimos las tareas para el desarrollo del algoritmo.

En la Figura (1), se presenta el logo de C++ contenido en la carpeta images.

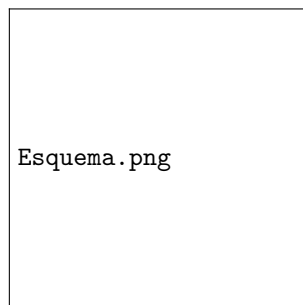


Figura 1: Esquema

3. Problemas de desarrollo que presentó.

Durante el desarrollo del algoritmo sobresalieron muchos problemas, los cuales hicieron que en múltiples momentos nos replanteáramos la lógica implementada e incluso el código en sí. Unos ejemplos de estos problemas fueron que al

tratar de usar la lógica de filas- columnas, no sabíamos como hacer que el usuario pudiera ingresar e imprimir en el letrero lo que entregara; otro problema fue la incógnita de si el código era lo suficientemente eficiente, y a la vez de fácil entendimiento, otro problema fue el de manejar el lenguaje c++ implementándolo en tinkercard, ya que el manejo de pines y la lógica de esta nos era ambigua aun antes de iniciar este proyecto. Estas y muchas mas dificultades se nos dieron a la hora de desarrollar este problema, las cuales tratamos de solucionar de la mejor forma para poder cumplir con nuestro objetivo.

Las secciones (1), (3) y (??) dependen del estilo del documento.