

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. Sección de contenido	2
2.1. Citación	2
2.2. Incluir código en el documento	2
3. Inclusión de imágenes	3

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. Sección de contenido

Esta sección es para agregar toda la información correspondiente con código, citas, etc.

2.1. Citación

Vamos a citar por ejemplo un artículo de **Albert Einstein** [?]. También es posible citar libros [?] o documentos en línea [?].

Revisar en la última sección el formato de las referencias en IEEE.

2.2. Incluir código en el documento

A continuación, se presenta el código 2.2, que nos permite incluir en el informe partes de programa que requieran una explicación adicional.

```
// Programa desarrollado , compilado y ejecutado en https://www.onlinegdb.com
#include <iostream>
```

```
/*
 * Esto es un comentario de varias lineas
 */
```

```
// Comentario de una sola linea
```

```

#define N 10

using namespace std;

int main()
{
    for( int i = 0 ; i < N ; i++ ){
        if( !(i % 2) )
            cout << "El valor de i es -> " << i << endl;
    }

    return 0;
}

//Resultado programa

/*
El valor de i es -> 0
El valor de i es -> 2
El valor de i es -> 4
El valor de i es -> 6
El valor de i es -> 8
*/

```

En la sección 3, se presentará como añadir ilustraciones al texto.

3. Inclusión de imágenes

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

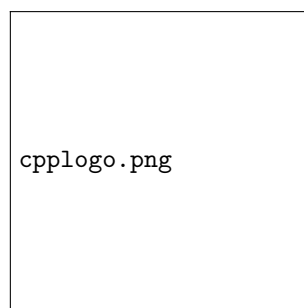


Figura 1: Logo de C++

Las secciones (1), (2) y (3) dependen del estilo del documento.