



Laboratorio de Computación Gráfica e Interacción Humano- Computadora



Grupo 9.

Luis Sergio Valencia Castro.

Grupo de teoría 3.

Reporte de la Practica 11

Arriaga Mejía José Carlos.

2023-1

15/12/22

1. Explique el razonamiento utilizado para resolver la animación que se solicitó en la sesión.

Usando estados podemos decidir la acción que queremos que realice el auto, por lo que usando un entero y numerando cada estado y con ayuda de estructuras de control, en mi caso usando IF, además puede ser SWITCH; realice el comportamiento del auto en cada uno de los estados. En cada IF donde la condición era el numero de estado, lo que se realizaba era el movimiento que se deseaba y cuando ya no se cumplía la condición del estado pasaba a otro estado, ahí es donde cambiaba de orientación.

2. Indicar qué fue lo más complicado para poder hacer la animación.

Fue encontrar exactamente la proporción que se tenía que mover en cada eje cuando se mueve en dos, ya que me confundía y luego los colocaba al revés.

Conclusiones

Es importante recordar lo visto anteriormente en la carrera, ya que lo estaremos utilizando, en este caso usamos algebra y calculo, además de lenguajes formales y autómatas para las maquinas de estados y es necesario tener una idea de como usar las estructuras de control.