

METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN

Informe de la Práctica 2

Adrián Morente Gabaldón DNI: 77139229N
Ignacio Romero Cabrerizo DNI: 76440435G

- **Desarrollo de la práctica:**

La realización de esta práctica ha sido llevada a cabo de forma ágil y sin muchos contratiempos. El único obstáculo que cabe mencionar, es que al implementar el método que asigna al *bloqueLed* el contenido de un array de *booleanos*, hemos tenido que darnos cuenta de que se requiere el uso de dos contadores dentro de un solo bucle, ya que un vector normal sigue el orden 0-7 y en el *bloqueLed* los elementos se suceden de forma inversa: 7-0.

Para completar, a la hora de administrar el *bloqueLed* e imprimirlo para monitorizar las animaciones propuestas, la única forma de hacerlo es ir imprimiendo fila por fila, realizando una pequeña modificación en el bloque entre cada impresión. Ejemplo1:

```
cout << "\nAhora la animacion\nEjemplo 1:\n";  
encender(b);  
cout << bloqueLedToString(b) << endl;  
off(b, 7);  
cout << bloqueLedToString(b) << endl;  
on(b, 7); off(b, 6);  
cout << bloqueLedToString(b) << endl;  
on(b, 6); off(b, 5);  
cout << bloqueLedToString(b) << endl;  
on(b, 5); off(b, 4);  
cout << bloqueLedToString(b) << endl;  
on(b, 4); off(b, 3);  
cout << bloqueLedToString(b) << endl;  
on(b, 3); off(b, 2);  
cout << bloqueLedToString(b) << endl;  
on(b, 2); off(b, 1);  
cout << bloqueLedToString(b) << endl;  
on(b, 1); off(b, 0);  
cout << bloqueLedToString(b) << endl;
```