

## Informe Práctica 5 – Metodología de la Programación

Adrián Morente Gabaldón  
Ignacio Romero Cabrerizo

En esta práctica no hemos tenido que añadir muchas cosas porque la mayoría de las utilidades usadas estaban implementadas de prácticas anteriores. Sin embargo, hemos tenido problemas a la hora de leer correctamente la imagen .pgm de tipo texto, y guardar cada uno de sus valores correctamente. Además, en lo referente a guardar cada cadena del fichero “grises.txt” en una celda de una lista de celdas enlazadas, tuvimos problemas para direccionar cada uno de los punteros utilizados. Sin embargo, hemos conseguido solventar estos problemas.

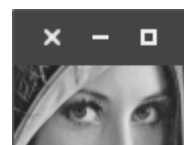
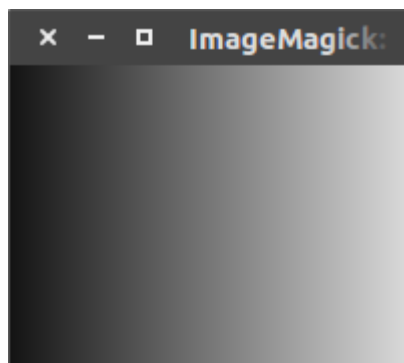
Por otro lado, hemos tenido varios problemas a la hora de arreglar todas las posibles fugas de memoria de nuestro programa, ya que después de dar muchas vueltas al código no hemos encontrado la forma de solventarlo sin afectar al resultado deseado.

### CAPTURAS DE PANTALLA:

```
$ make
g++ -Wall -g -c -Iinclude -std=c++11 src/testimagen.cpp -o obj/testimagen.o
g++ -Wall -g -c -Iinclude -std=c++11 src/imagen.cpp -o obj/imagen.o
g++ -Wall -g -c -Iinclude -std=c++11 src/pgm.cpp -o obj/pgm.o
g++ -Wall -g -c -Iinclude -std=c++11 src/byte.cpp -o obj/byte.o
g++ -Wall -g -c -Iinclude -std=c++11 src/lista.cpp -o obj/lista.o
g++ -o bin/testimagen obj/testimagen.o obj/imagen.o obj/pgm.o obj/byte.o obj/lista.o
g++ -Wall -g -c -Iinclude -std=c++11 src/arteASCII2.cpp -o obj/arteASCII2.o
g++ -o bin/arteASCII2 obj/arteASCII2.o obj/imagen.o obj/pgm.o obj/byte.o obj/lista.o
g++ -Wall -g -c -Iinclude -std=c++11 src/testarteASCII.cpp -o obj/testarteASCII.o
g++ -o bin/testarteASCII obj/testarteASCII.o obj/imagen.o obj/pgm.o obj/byte.o obj/lista.o
```

- bin/testimagen

```
$ bin/testimagen
degradado.pgm guardado correctamente
usa: display degradado.pgm para ver el resultado
trozo.pgm guardado correctamente
usa: display trozo.pgm para ver el resultado
```



- bin/arteASCII2

```
$ bin/arteASCII2
```

Introduzca nombre de la imagen (imagenes/<nombre\_imagen>.pgm): imagenes/gio.pgm

Introduzca el nombre de fichero con el conjunto de caracteres para realizar la conversión (grises.txt): grises.txt

```
Exito convirtiendo la imagen a aArteASCII 1.
```

Exito convirtiendo la imagen a aArteASCII 2.

Exito convirtiendo la imagen a aArteASCII 3.

```

Exito convirtiendo la imagen a unArteASCII 5.
Exito convirtiendo la imagen a aArteASCII 4.

```

Exito en la conversion.

Chequee los ficheros asciix.txt

[illegible][illegible][illegible][illegible]

- bin/testarteASCII

```
$ bin/testarteASCII
```

[illegible]

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
Ahora Forzamos que no quepa. Debe aparecer un mensaje de error
La conversion no ha sido posible
$

```