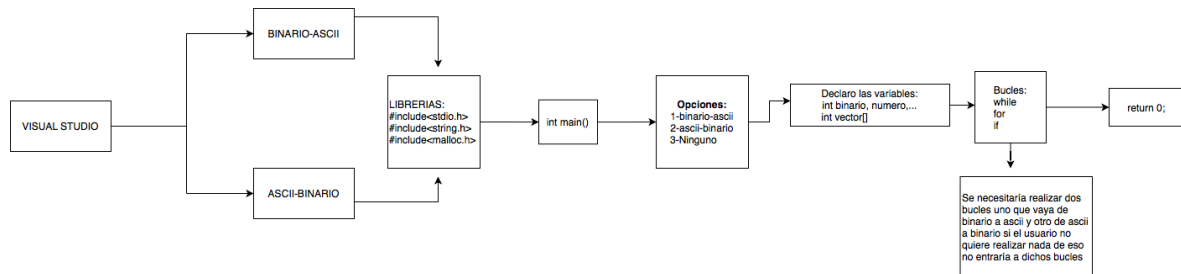


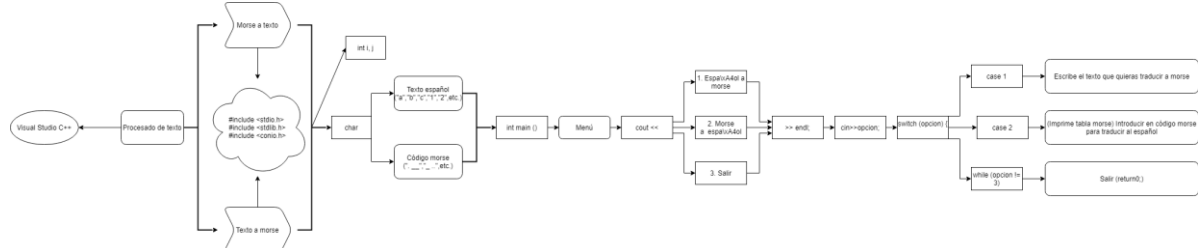
Estos son los planteamientos con los que pretendemos afrontar la programación, una vez se comience la tarea de programar las diferentes partes es prácticamente seguro que se cambien, por problemas que no se han considerado, o mal planteamiento.

Diagrama conversor de binario-ascii y viceversa:



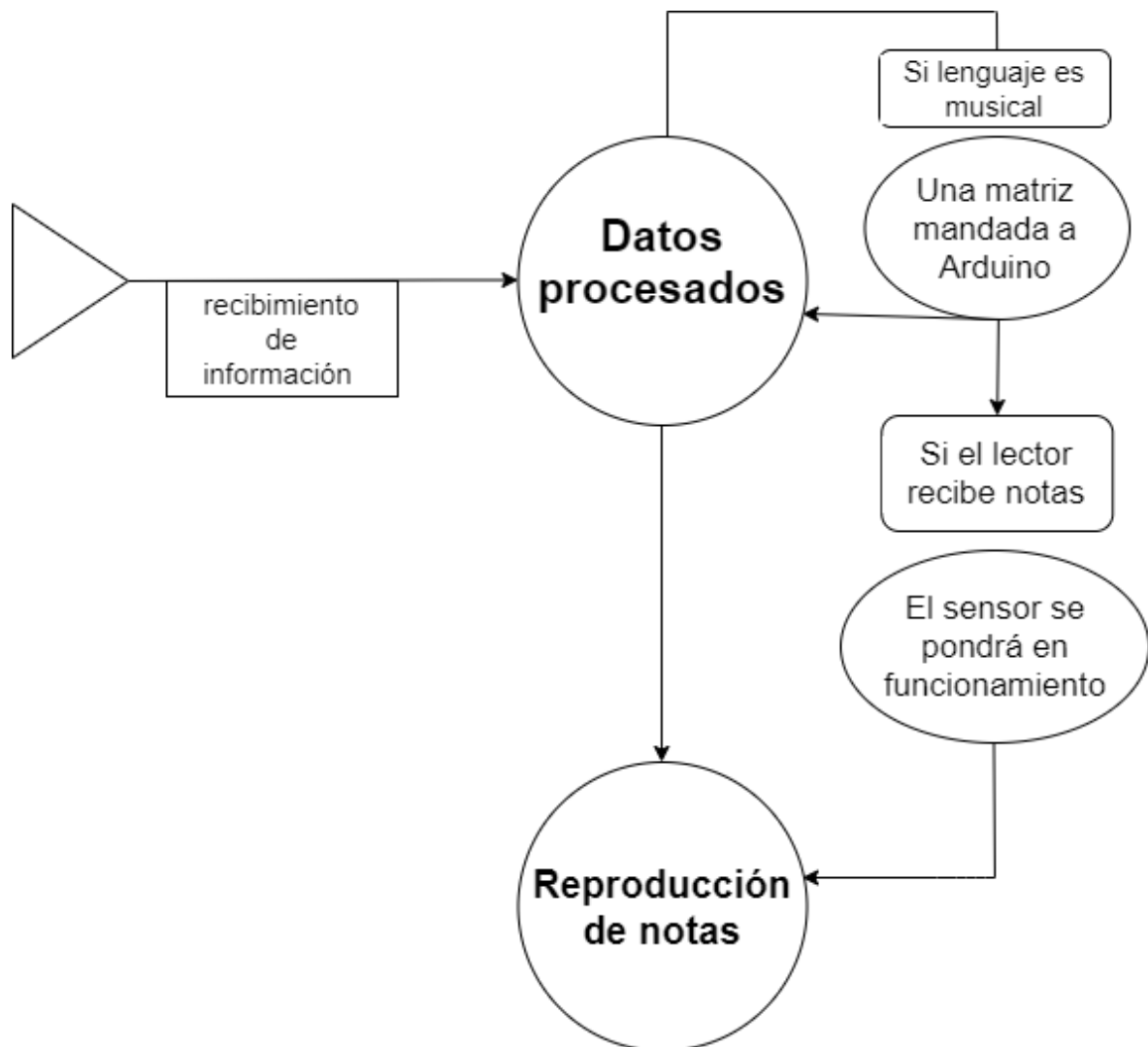
-Para binario se pretende que se pueda convertir una frase a binario, a través del numero ASCII de cada carácter. Para ello se propondrá al usuario elegir cuál de las 2 funciones quiere ejecutar

Diagrama conversor de código morse a texto y viceversa:



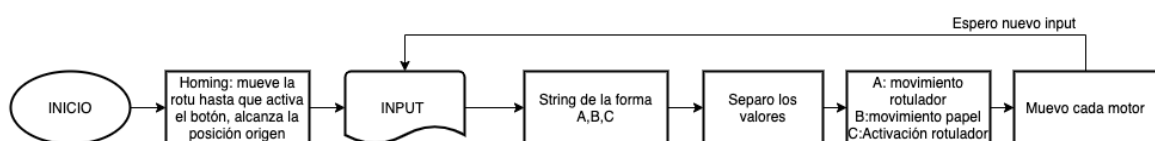
-Para el Morse de igual forma, se propondrá si quiere pasar de morse a binario o de binario a morse, y según elija el usuario se ejecutará la funcion correspondiente que pase de un sistema al otro.

Diagrama de reproductor de notas musicales



-Para las notas musicales se leerá un input "musical" de la forma do, re mi fa sol... Y se traducirá a un identificador en binario que posteriormente se utilizará para producir la canción

Diagrama control del plotter:



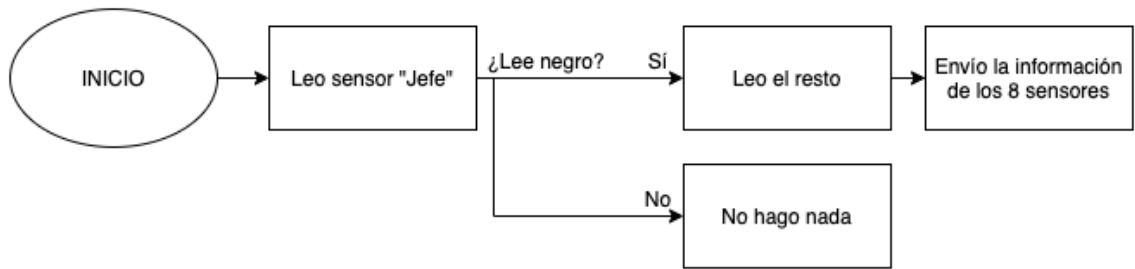
-El diagrama de control del plotter es el siguiente:

-Al encender se ejecutará una función que mande el cabezal al origen.

-Se recibirán comando de la forma A,B,C, que corresponderán al movimiento de los 3 ejes del plotter.

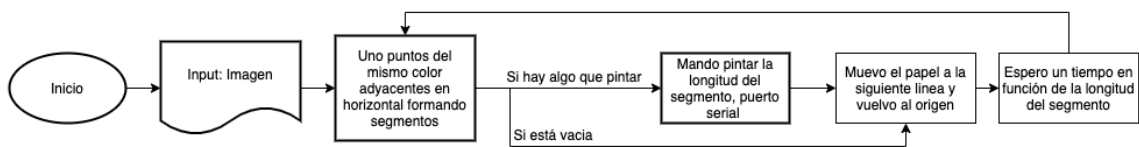
-Se aplica el movimiento de cada eje según se reciba.

Diagrama control lector:



-El manejo del plotter supone que para cada línea donde hay datos en el papel hay 1 marca, que será leída por el lector "jefe", si este detecta, significa que en ese momento hay datos que leer y leerá el valor del resto de sensores, obteniendo un valor en binario de 8 bits.

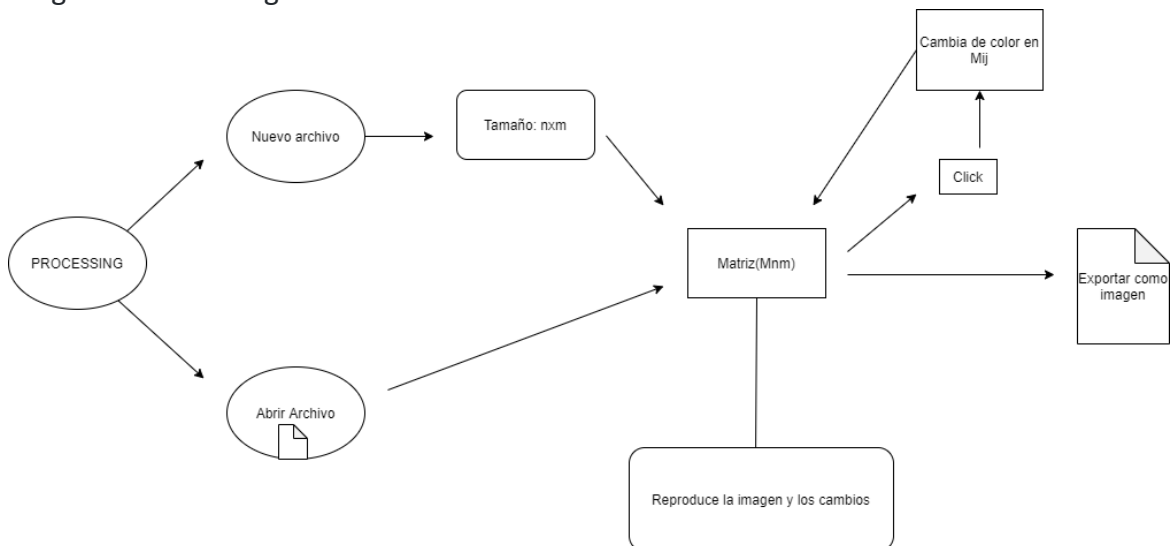
Diagrama Imagen a órdenes de la impresora:



-Se realizará un programa que permita imprimir imágenes desde el disco duro del usuario, para ello primeramente se pasará a blanco y negro, comparando el brillo de cada pixel con un parámetro y convirtiendo a blanco o negro según sea superior o inferior.

-una vez en blanco y negro se ejecutará un algoritmo que cuente la longitud de rayas del mismo color y las mande a la impresora para que las pinte.

Diagrama Processing:



-Para la herramienta de dibujo de processing se irán cambiando los valores de una matriz que corresponde a los pixeles de una imagen y luego se pintará la matriz, según sea el valor 1 o 0, blanco o negro