



EDITOR 2D LEGADO DEL SISTEMA



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SAN LUIS POTOSÍ
U.A.S.L.P.
FACULTAD DE INGENIERÍA.**

ALUMNO: ALFREDO OROZCO DE LA PAZ

CARRERA: INGENIERO EN COMPUTACIÓN

MATERIA: GRAFICACIÓN POR COMPUTADORAS 'A'

PROFESOR: RAYMUNDO ANTONIO GONZÁLES GRIMALDO

SEMESTRE: 2011/2012 II

FECHA: MAYO DEL 2012

Los problemas que más comúnmente encontré, fue en la implementación de los algoritmos para dibujar las diferentes figuras, en la mayoría de los casos era que la fórmula para calcular los puntos en pantalla estaba mal, ya sea por un mal desarrollo de la ecuación o por un signo intercambiado.

Otra dificultad que se me presentó fue la de implementar el dibujo y las transformaciones con el mouse, más que nada para detectar y saber a qué figura se le va a aplicar la transformación, y se solucionó guardando los puntos individuales de cada figura.

También se me dificultó un poco la rotación, ya que en la elipse, si después de rotarla se escalaba o trasladaba se perdía la rotación, la solución fue guardar el ángulo de rotación de cada elipse.

En conclusión, los problemas presentados fueron menores, y resueltos a tiempo.