

Manual de uso

Bandera en arreglo de leds neopixel

Paso1.

Debemos ingresar al link del repositorio <https://github.com/danierortega/parcial2.git>

e ingresar a la carpeta parcial2_codeQt/P2 de allí se deberá extraer los archivos siguientes

[P2.pro](#)

[P2.pro.user](#)

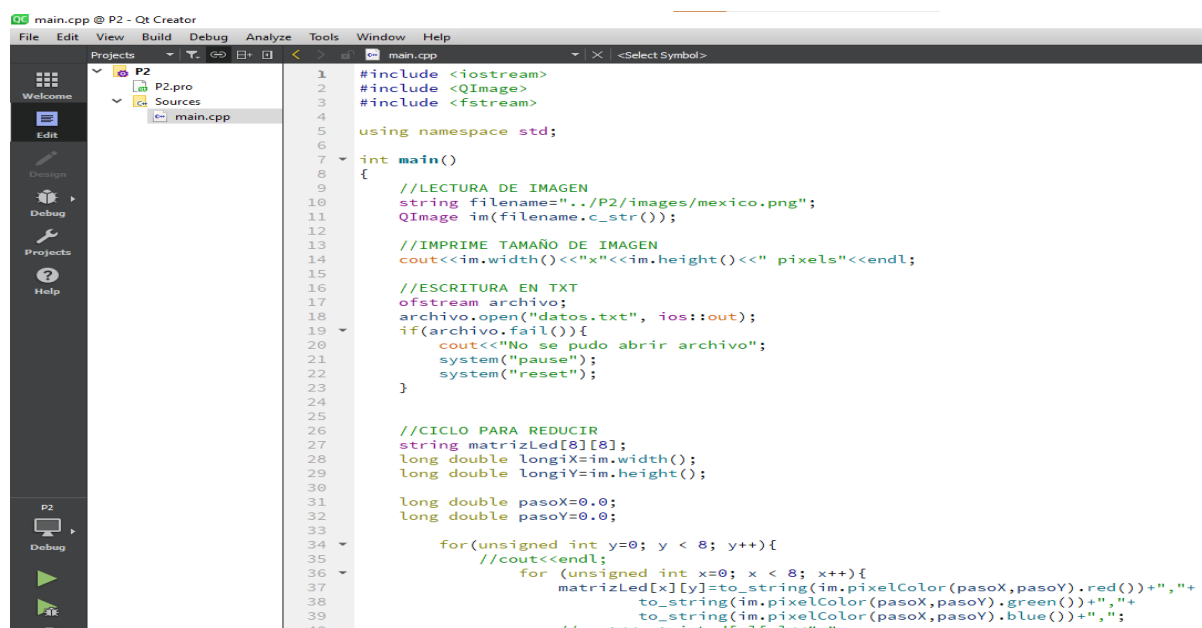
[main.cpp](#)

Además, allí se encuentra una carpeta llamada imágenes, en esta carpeta se encuentran algunas imágenes de banderas, se puede usar esta carpeta o crear una con sus propias imágenes de banderas de países.

Paso 2.

A continuación, dentro del entorno de desarrollo Qt creator abrimos los archivos antes mencionados, en caso de tener problemas al abrir los archivos podríamos copiar y pegar el código de las archivos del repositorio y pegarlas en un proyecto nuevo en Qt creator.

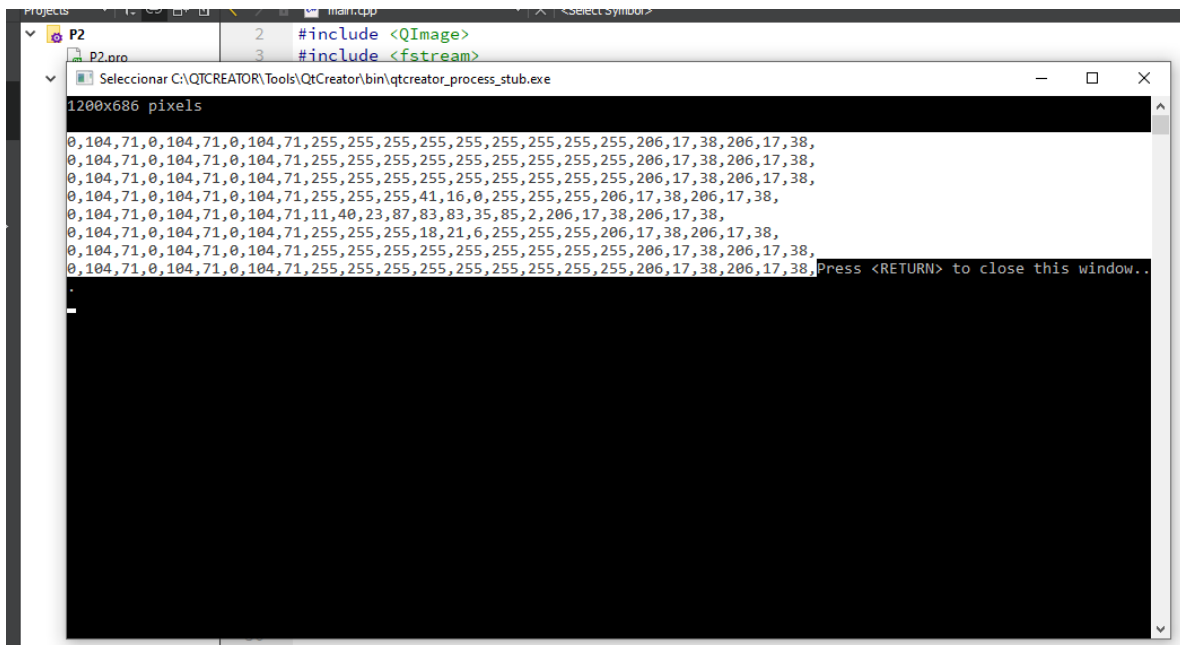
Se debe ver algo de la siguiente manera



```
1 #include <iostream>
2 #include <QImage>
3 #include <fstream>
4
5 using namespace std;
6
7 int main()
8 {
9     //LECTURA DE IMAGEN
10    string filename="../../P2/images/mexico.png";
11    QImage im(filename.c_str());
12
13    //IMPRIME TAMAÑO DE IMAGEN
14    cout<<im.width()<<"x"<<im.height()<<" pixels"<<endl;
15
16    //ESCRITURA EN TXT
17    ofstream archivo;
18    archivo.open("datos.txt", ios::out);
19    if(archivo.fail()){
20        cout<<"No se pudo abrir archivo";
21        system("pause");
22        system("reset");
23    }
24
25    //CICLO PARA REDUCIR
26    string matrizLed[8][8];
27    long double longiX=im.width();
28    long double longiY=im.height();
29
30    long double pasoX=0.0;
31    long double pasoY=0.0;
32
33    for(unsigned int y=0; y < 8; y++){
34        //cout<<endl;
35        for (unsigned int x=0; x < 8; x++){
36            matrizLed[x][y]=to_string(im.pixelColor(pasoX,pasoY).red())+", "+
37                to_string(im.pixelColor(pasoX,pasoY).green())+", "+
38                to_string(im.pixelColor(pasoX,pasoY).blue())+", ";
39            //cout<<matrizLed[x][y]<<endl;
40        }
```

Paso 3.

Después en la parte superior del código, debajo del comentario que dice `//LECTURA DE IMAGEN`, allí tenemos la ubicación de la imagen de la bandera a trabajar, ahí podemos poner la ubicación de donde tendremos la bandera que queremos convertir en un archivo.txt, cuando le damos correr o `crl+r`, el programa crea un archivo llamado datos en formato .txt ubicado en el build del proyecto, además de esto imprime en la terminal los mismos datos que estarán escritos en datos.txt ya mencionado



```
Project: P2
P2.pro
2 #include <QImage>
3 #include <fstream>

Seleccionar C:\QTCREATOR\Tools\QtCreator\bin\qtcreator_process_stub.exe
1200x686 pixels
0,104,71,0,104,71,0,104,71,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,206,17,38,206,17,38,
0,104,71,0,104,71,0,104,71,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,206,17,38,206,17,38,
0,104,71,0,104,71,0,104,71,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,206,17,38,206,17,38,
0,104,71,0,104,71,0,104,71,255,255,255,41,16,0,255,255,255,206,17,38,206,17,38,
0,104,71,0,104,71,0,104,71,11,40,23,87,83,83,35,85,2,206,17,38,206,17,38,
0,104,71,0,104,71,0,104,71,255,255,255,18,21,6,255,255,255,206,17,38,206,17,38,
0,104,71,0,104,71,0,104,71,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,206,17,38,206,17,38,
0,104,71,0,104,71,0,104,71,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,206,17,38,206,17,38,
Press <RETURN> to close this window..
```

Estos datos pueden ser copiados o si deseamos ingresar al archivo llamado datos.txt ingresamos al build y lo abrimos

