



UNIVERSIDAD DE COSTA RICA  
FACULTAD DE INGENIERÍA  
ESCUELA DE INGENIERÍA ELÉCTRICA  
**ESTRUCTURAS ABSTRACTAS DE DATOS Y  
ALGORITMOS PARA INGENIERÍA**

IE-0217

I CICLO 2011

PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA 1



# \_\_TÍTULO DEL PROYECTO\_\_

Estudiante: \_\_Nombre del Estudiante\_\_

Carné: \_\_XZYWHN\_\_

## 1. Introducción

En las últimas décadas el aumento del material de video es Internet ha sufrido un aumento considerable, por lo cual, el algoritmo de ... es importante para ...

## 2. Objetivos

### 2.1. Objetivo General

El objetivo general consiste en la creación de una librería en c++ para la manipulación de objetos tridimensionales.

### 2.2. Objetivos Específicos

Los objetivos específicos son:

1. Identificar las principales necesidades en la manipulación de objetos tridimensionales en c++.
2. Implementar las funciones necesarias para la manipulación de objetos tridimensionales en una librería.
3. Describir el funcionamiento de las funciones que se hagan.
4. Entender el funcionamiento de las funciones en la librería así como algunas de sus posibles aplicaciones.

## 3. Metodología

Se realizará la investigación sobre librerías que se necesiten para la manipulación de objetos tridimensionales y esto se buscará implementarlo en c++, Lo que se realizará primeramente es una investigación sobre que funciones son necesarias a la hora de utilizar imagenes u objetos tridimensionales, para esto se leerá toda la bibliografía necesaria para poder entender de la mejor manera que es lo que se necesita exactamente, posteriormente se crearán las funciones que satisfagan estas



UNIVERSIDAD DE COSTA RICA  
FACULTAD DE INGENIERÍA  
ESCUELA DE INGENIERÍA ELÉCTRICA  
**ESTRUCTURAS ABSTRACTAS DE DATOS Y  
ALGORITMOS PARA INGENIERÍA**

IE-0217

I CICLO 2011

PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA 1



necesidades que se tengan en el campo de la manipulación de objetos en 3d. Y como último punto se buscará implementar estas funciones creando una librería en c++ de tal manera que estas funciones se puedan utilizar por cualquier persona que tenga acceso a la librería y así puedan solventar las necesidades existentes sobre objetos tridimensionales.

## 4. Referencias

1. Johnson, R., *Las aventuras de un linuxero*, 2da. Ed. Springer Verlag, 2016
2. ... (\_\_No referencias de wikipedia, sino, fuentes primarias\_\_)