

# Lector de Bitmaps

## Metodología:

Todo el desarrollo se hizo utilizando la API de Windows Win32, C++ y Visual Studio 2012.

Básicamente se atacó el problema cargando el bitmap en memoria y realizando distintas operaciones de lectura o escritura sobre la misma data almacenada.

## Ventajas:

Algunas funcionalidades extras a las requeridas como la posibilidad de hacer Zoom en la imagen, auto-centrado de la imagen en el área de muestra, permite el uso de imágenes de 24 bits o menos.

## Desventajas:

La aplicación depende de las librerías de Windows por tanto solo funciona en Windows.

## Problemas:

Debido a falta de tiempo algunas funciones pueden presentar problemas si se usan seguidamente sobre la misma imagen, sin embargo todas las funcionalidades funcionan perfecto en una imagen recién cargada.

## Trabajos a futuro:

Corregir el flujo de condiciones para que la aplicación de funciones seguidamente sobre una imagen funcione perfectamente.