



PRACTICA 3

Planos de bits y arte ASCII



Trabajo realizado por:

Miguel Arredondo Calderón, con DNI 43176760-X
Francisco Navarro Morales, con DNI 54202078-W

Problemas Encontrados:

- Hemos tenido problemas a la hora de generar la función plano ya que no nos mostraba la imagen de la Gioconda superpuesta.
Debido a que no le colocábamos bien al bit más significativo el valor 7.

- Otro gran problema pero que se resolvía de una manera fácil es en la función arteASCII.
Se nos olvidó devolver la salida booleana de la función (return salida), pero en cambio cuando generábamos los códigos en el terminal:

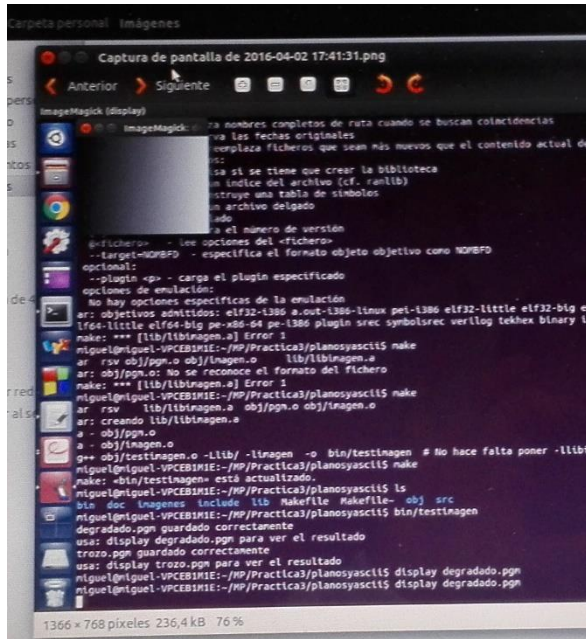
- bin/arteASCII
- introducíamos los caracteres (@&%*-._)
- Luego dándole el nombre de la imagen con la ruta correcta:
Imágenes/gio.pgm

Resulta que no la implementaba en el terminal. Pero no entendíamos por que Lena.pgm o gato.pgm no la representaba cambiándole el tamaño al vector claro esta debido a que son más grandes.

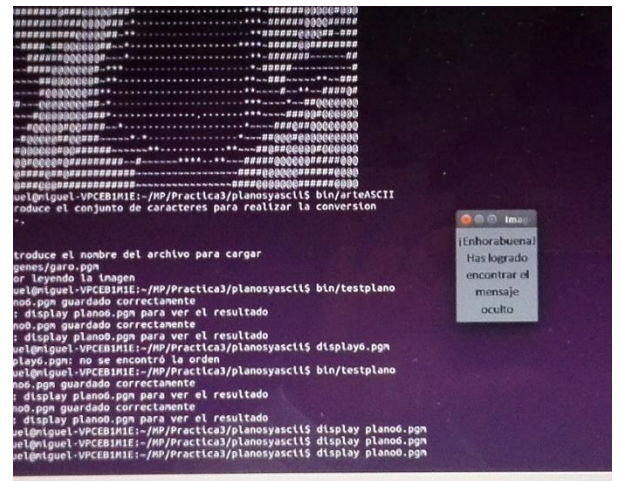
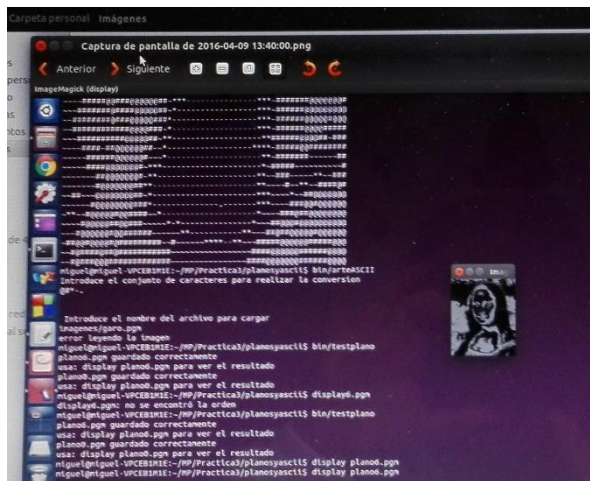
- En particular ha sido una práctica muy abstracta y complicada de asimilar bien todos los conceptos ya que hay muchas cosas que no sabemos.
Como por ejemplo el tema de trabajar con ficheros, las funciones que ya venía definidas.
En particular a costado pillar la lógica de las cosas, pero ha sido de gran satisfacción la práctica y gracias a la ayuda del profesorado

Pantallazos de cada parte de la practica

❖ Ejercicio 1 y 2:



❖ Ejercicio 3 y 4:



❖ Ejercicio 5:

Se puede abrir el archivo gio.txt para su demostración.

❖ Ejercicio 6:

