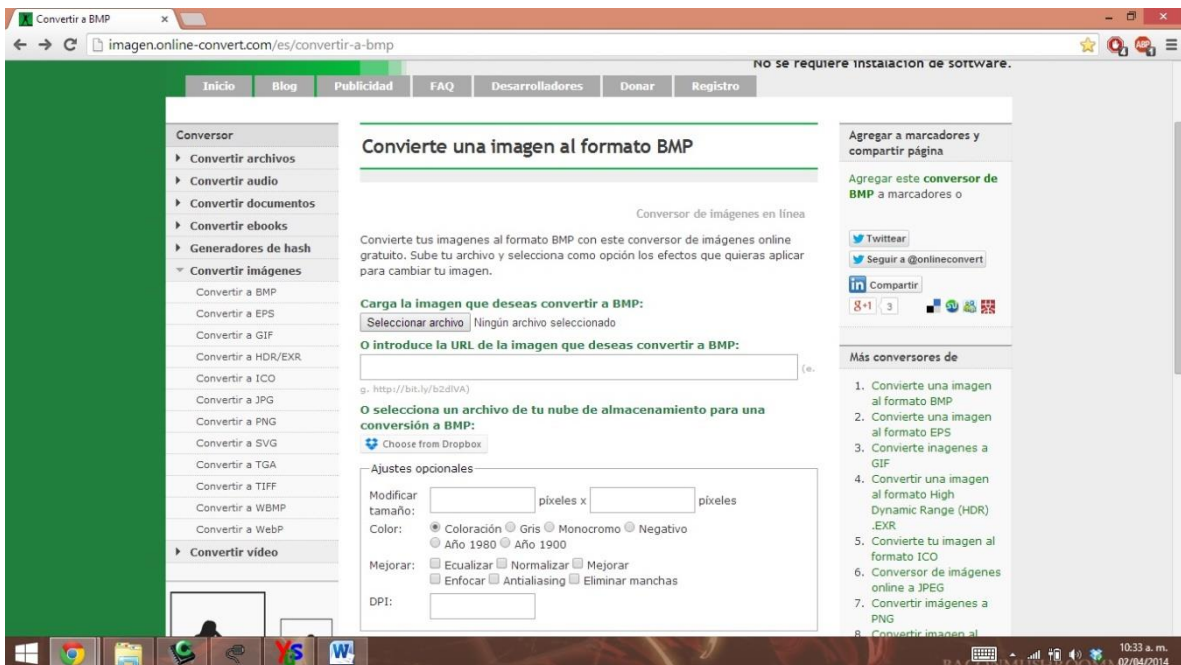


# Pinguino JACSS

## Convertir imagen a BITMAP

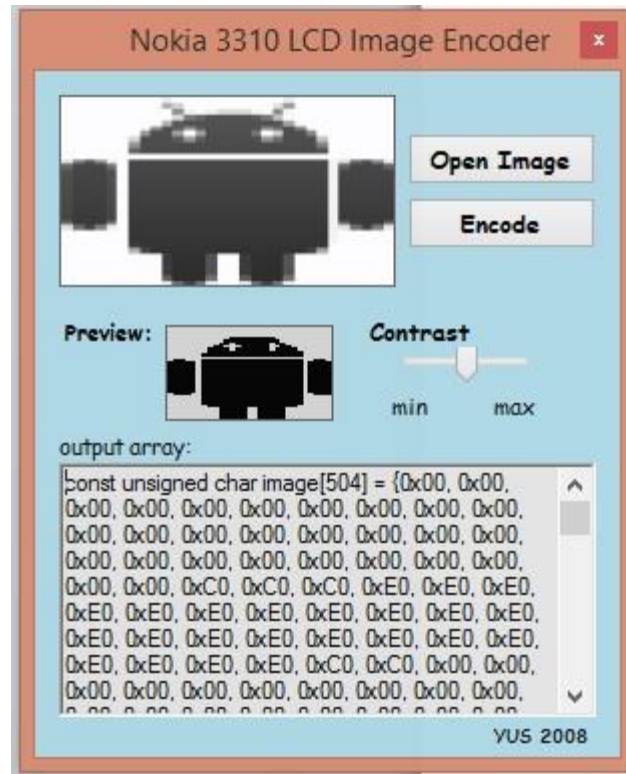
Paso 1: Seleccionar o crear la imagen que se desea transferir a la pantalla, hay que tener en cuenta que la pantalla tiene un margen de 84x48 Píxeles, por lo que la imagen que desean pasar no debe superar esas medidas.

Paso 2: Si la imagen deseada tiene extensión .jpg, .jpeg, u otro, la imagen que se necesita tiene que ser extensión .bmp, por lo que accedemos a esta página: <http://imagen.online-convert.com/es/convertir-a-bmp>



En esta página podemos convertir cualquier imagen que deseamos en .bmp, seleccionamos en el apartado seleccionar archivo, seleccionamos la imagen deseada, y después debajo de los ajustes opcionales, está el recuadro convertir imagen, la pagina te descargara en la computadora la imagen convertida en .bmp (bitmap).

Paso 3: Una vez que ya tengamos el bitmap creado, necesitamos abrir el ejecutable que se les proporciona con este tutorial llamado: 3310 Image Encoder.exe, este lo que hace es convertir la imagen bitmap en código para la programación:



Le damos en Open Image, seleccionamos la imagen que convertimos en bitmap, y le damos a Encode, lo que hara es convertir el bitmap en una constante char que servirá para poder poner en la programación, copiamos todo lo que sale en output array, seleccionamos todo y le damos ctrl+c.

Paso 4: Pegar el código en el ccs, el programa que estamos realizando de la pantalla.

