

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS



Proceso Digital de Imágenes

Tarea 3

Profesor: Manuel Lopez Michelone

Ayudante: Yessica Martínez Reyes

Ayudante: César Hernández Solís

Barajas Figueroa José de Jesús

314341015

Tarea correspondiente al curso de *PDI*, impartido en el semestre 2020-2 por el profesor:

MANUEL LOPEZ MICHELONE

2020-Febrero-26

Índice

1	Ambiente	2
2	Bibliotecas	2
3	Abrir y compilar	3

1. Ambiente

El código esta escrito en el lenguaje **Processing** basado en java. Hay varias maneras de ejecutarlo, sin embargo como yo lo hice, y a mi parecer la manera mas sencilla es descargar el IDE Processing, se puede descargar en la siguiente liga <https://processing.org/download/> y esta disponible para los sistemas operativos mas populares, al usar este IDE y ser un lenguaje basado en Java, no debería de haber problemas de compilación por el sistema operativo o algún problema de ese estilo.

2. Bibliotecas

Se deberá de descargar la biblioteca **interfascia**, la cual es una biblioteca de GUI que nos ayudara hacer los botones y los cuadros de texto mas fáciles de manejar. La biblioteca se encuentra en el repositorio oficial de Processing y se puede descargar desde el IDE, para importar una biblioteca debe de ir a Sketch → Importar Biblioteca →, esto nos desplegara una ventana donde buscamos la biblioteca por nombre, la seleccionamos y descargamos al hacer click en el botón **Install**

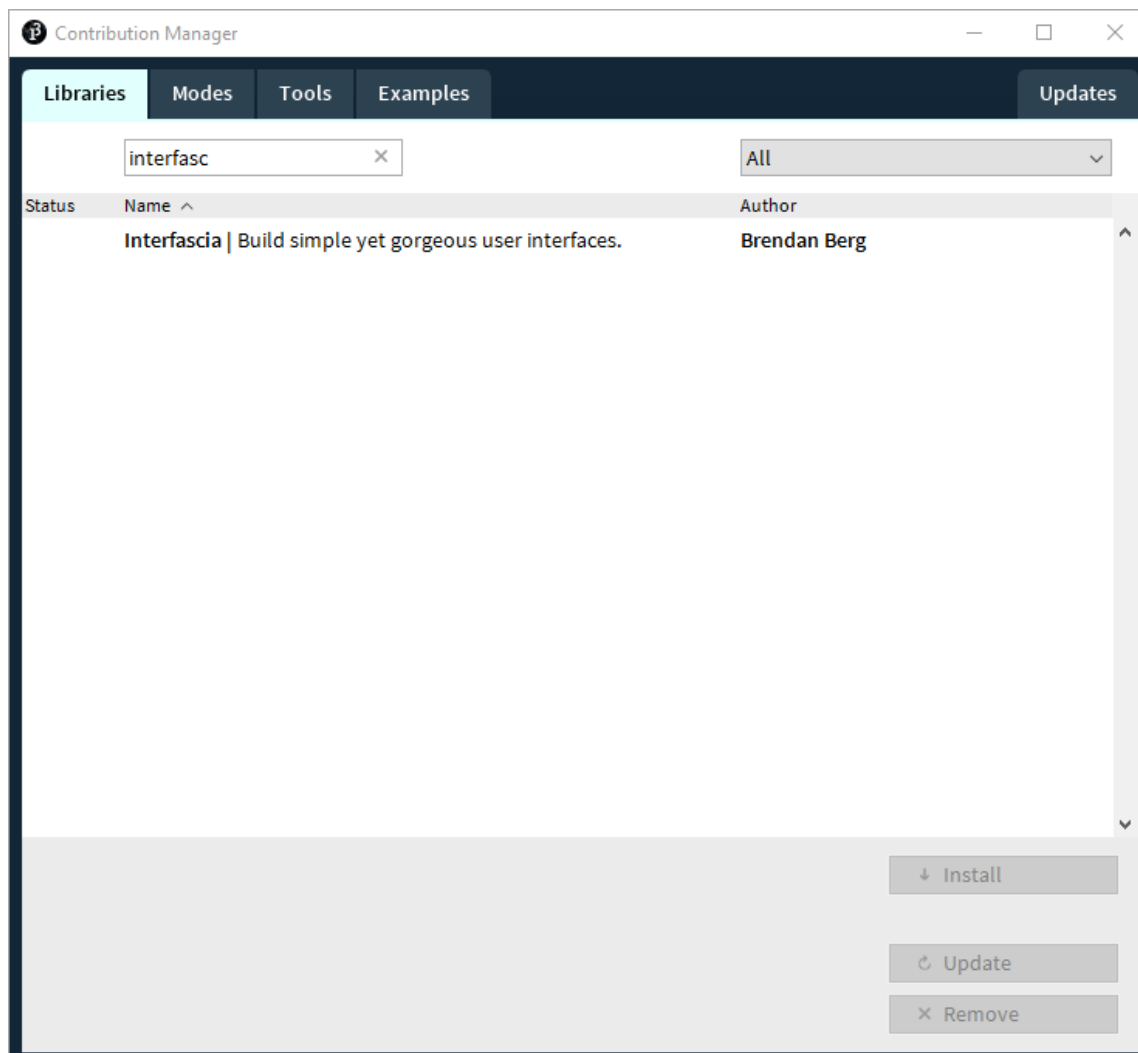


Figura 1: Aquí buscamos la biblioteca interfascia

3. Abrir y compilar

Desde el ambiente Processing, entramos al menú *Archivo*, y entramos al submenú **Abrir**, este nos abrirá una ventana para buscar en nuestro Archivos, y seguimos la ruta Tarea2 ->src ->Main ->Main.pde, esto nos va abrir el IDE de Processing, se van a abrir en la misma ventana 3 pestañas, sin importar la pestaña vamos a dar click en el botón ejecutar que es el botón que parece un triángulo, esto abrirá una ventana donde pide seleccionar la imagen, posteriormente para ver los diferentes filtros seleccionamos el botón deseado. Los filtros corresponden a las convoluciones dejadas en clase.

También se puede abrir desde la carpeta dando doble click en el archivo Main.pde, esto

nos abra el IDE, bastan con correr el programa con el botón **play**.