



MICRO--BASEBALL





INGENIERÍA
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
MÉRIDA VENEZUELA

MICR--BASEBALL



INTEGRANTES:

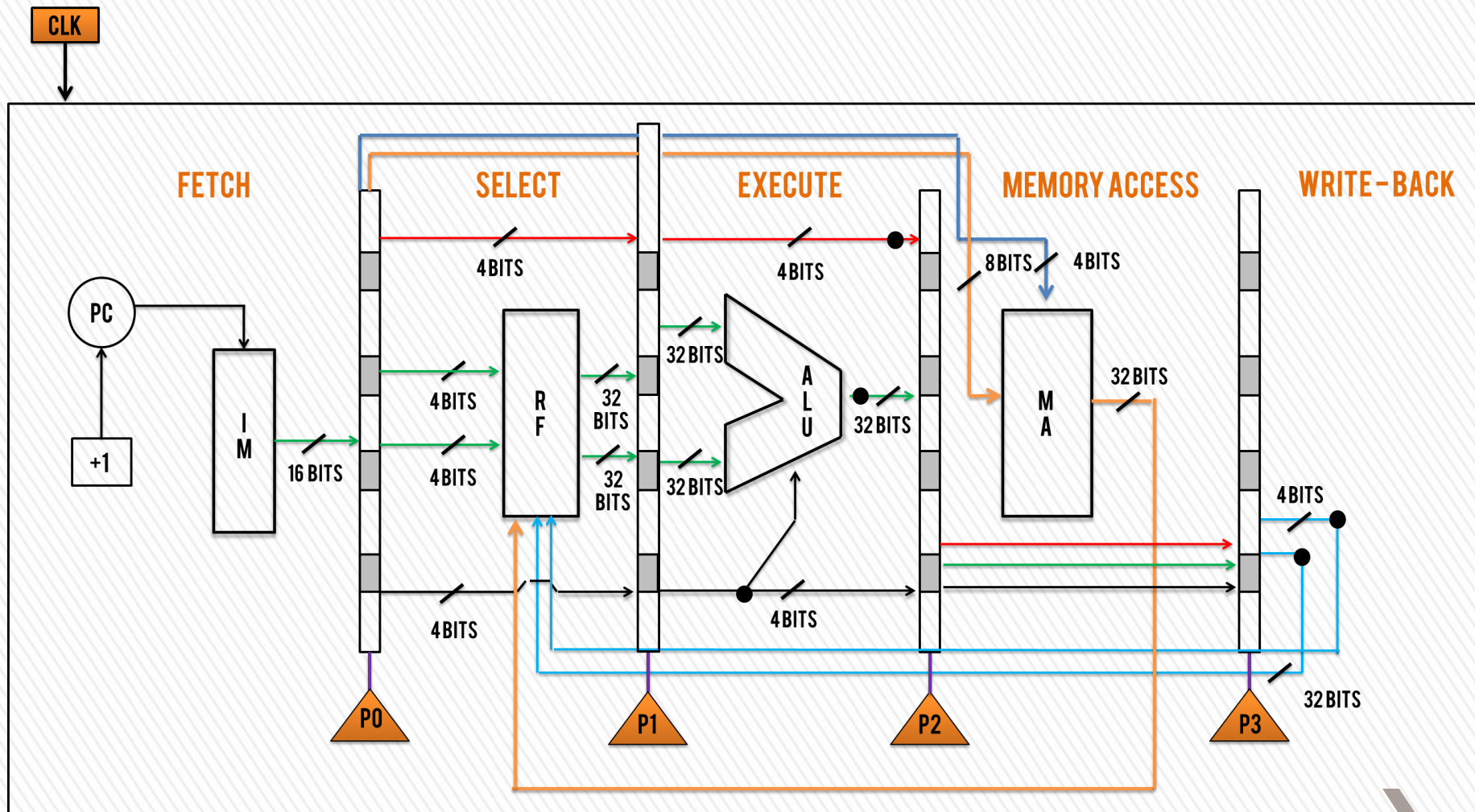
Abraham J. Mousalli Z. C.I: V-25.151.141

Darwin D. González B. C.I: V-25.150.728

Julio M. Paredes L. C.I: V-26.373.468



PIPELINING



¿EN QUE CONSISTE NUESTRO PRODUCTO?

Micro-Baseball, es la integración de nuestro «Micro 16» (Microprocesador) con la aplicación orientada a objetos mediante interfaz gráfica Qt.

La misma simula un tablero de Baseball, mostrando strikes, balls, outs, carreras marcadas en cada equipo, logo de equipos que se están enfrentando, como también jugadores que se encuentran en base.

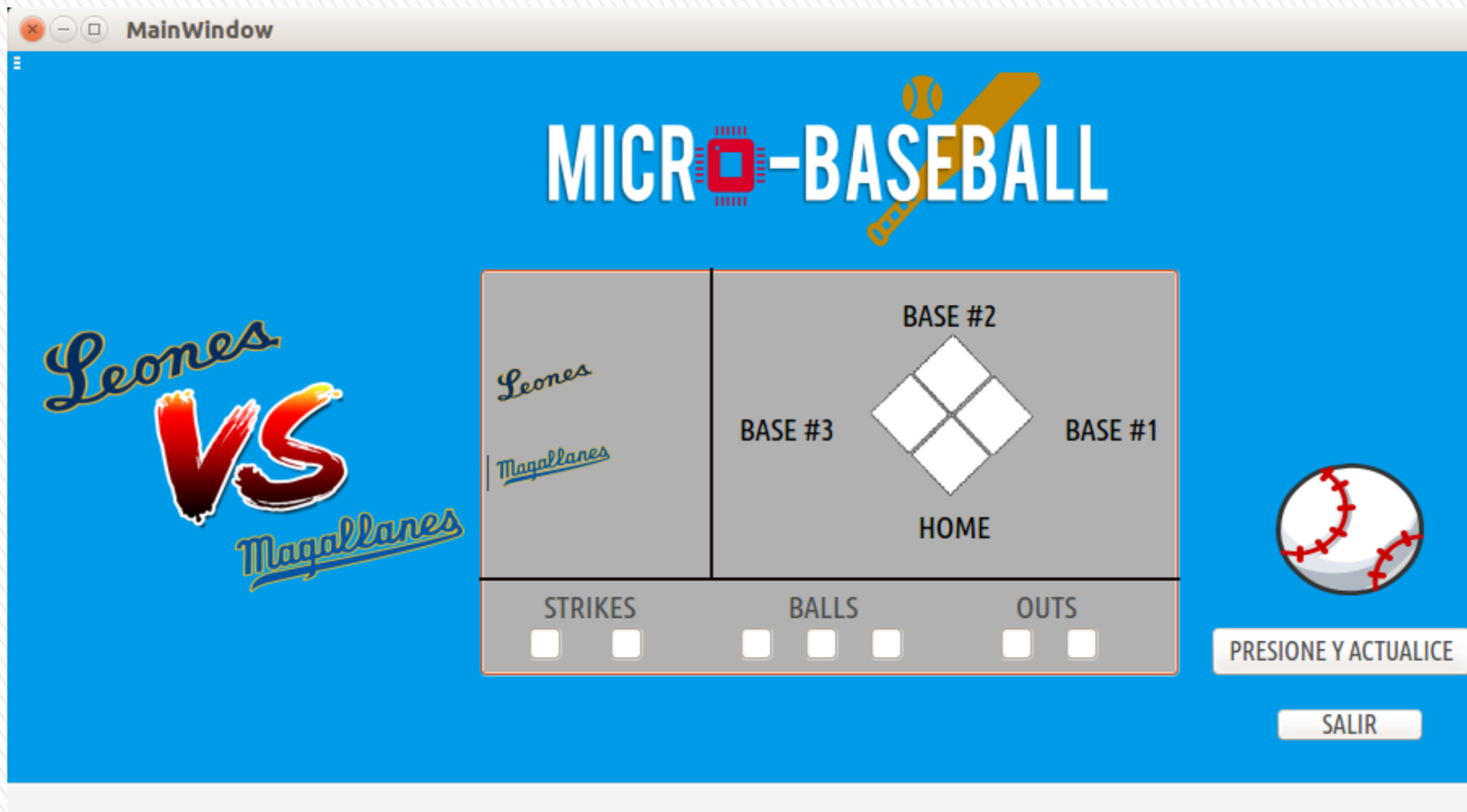


¿COMO FUNCIONA?

Iniciamos nuestro microprocesador, simultáneamente compilamos y arrancamos en Qt nuestra aplicación y está estará leyendo la memoria de datos (.txt) y de ahí estará cambiando los ítems, números e imágenes para que así se pueda simular un tablero de Baseball; para que esto suceda tenemos que estar presionando un botón cada 3 a 5 segundos para que así se pueda presenciar lo antes mencionado.



¡ÉL PRODUCTO!



¡CODIGO DE QT!

```
1  #include "mainwindow.h"
2  #include "ui_mainwindow.h"
3
4  MainWindow::MainWindow(QWidget *parent) :
5      QMainWindow(parent),
6      ui(new Ui::MainWindow)
7  {
8      ui->setupUi(this);
9
10     img0.load(URL0);
11     img0= img0.scaled(QSize(130,100) , Qt::KeepAspectRatio);
12
13     img1.load(URL1);
14     img1= img1.scaled(QSize(130,100) , Qt::KeepAspectRatio);
15
16     img2.load(URL2);
17     img2= img2.scaled(QSize(130,100) , Qt::KeepAspectRatio);
18
19     img3.load(URL3);
20     img3= img3.scaled(QSize(130,100) , Qt::KeepAspectRatio);
21
22     img4.load(URL4);
23     img4= img4.scaled(QSize(130,100) , Qt::KeepAspectRatio);
24
25     img5.load(URL5);
26     img5= img5.scaled(QSize(130,100) , Qt::KeepAspectRatio);
27
28     ui->label_2->setPixmap(img0);
29     ui->linea1->setStyleSheet(Negro);
30     ui->linea2->setStyleSheet(Negro);
31 }
32
33 MainWindow::~MainWindow()
34 {
35     delete ui;
36 }
37
38 void MainWindow::Leer_Archivo()
39 {
40     string File_string="/home/abraham/Escritorio/Microprocesador/final_register.txt";
41     ifstream Archivo(File_string.c_str());
42
43     for(int i=0; i<6; i++)
44     {
45         getline(Archivo, Dato);
46     }
```



¡CODIGO DE QT!

```
46
47 ▼ switch(i)
48 {
49     case 0:
50         outs_E=Dato;
51 ▼         if(outs_E != outs)
52         {
53             outs=outs_E;
54             outs_N++;
55             Condicional=1;
56             Limpiar();
57             strikes_N=0;
58             balls_N=0;
59         }
60         break;
61
62     case 1:
63         strikes_E=Dato;
64 ▼         if(strikes_E != strikes)
65         {
66             strikes=strikes_E;
67             strikes_N++;
68         }
69         break;
70
71     case 2:
72         balls_E=Dato;
73 ▼         if(balls_E != balls)
74         {
75             balls=balls_E;
76             balls_N++;
77         }
78         break;
79
80     case 3:
81         lectural_E=Dato;
82         Qlectural = QString::fromStdString(lectural_E);
83         Carrera_E1=Tamano+Color+Qlectural+font;
84         break;
85
86     case 4:
87         lectura2_E=Dato;
88         Qlectura2 = QString::fromStdString(lectura2_E);
89         Carrera_E2=Tamano+Color+Qlectura2+font;
90         break;
```

```
94         break;
95     }
96 }
97 Archivo.close();
98 Condiciones();
99 }
100
101 ▼ void MainWindow::Condiciones()
102 {
103     //sleep(1);
104
105     switch(outs_N)
106     {
107     case 1:
108         ui->out1->setStyleSheet(Rojo);
109         // Limpiar();
110         break;
111
112     case 2:
113         ui->out2->setStyleSheet(Rojo);
114         // Limpiar();
115         break;
116
117     case 3:
118         ui->out2->setStyleSheet(Blanco);
119         ui->out1->setStyleSheet(Blanco);
120         Limpiar();
121         outs_N=0;
122         strikes_N=0;
123         balls_N=0;
124         return;
125         break;
126     }
127
128     if(lectural_E != lectural1)
129     {
130         lectural = lectural_E;
131         strikes_N=0;
132         balls_N=0;
133         Limpiar();
134         Condicional=1;
135     }
```

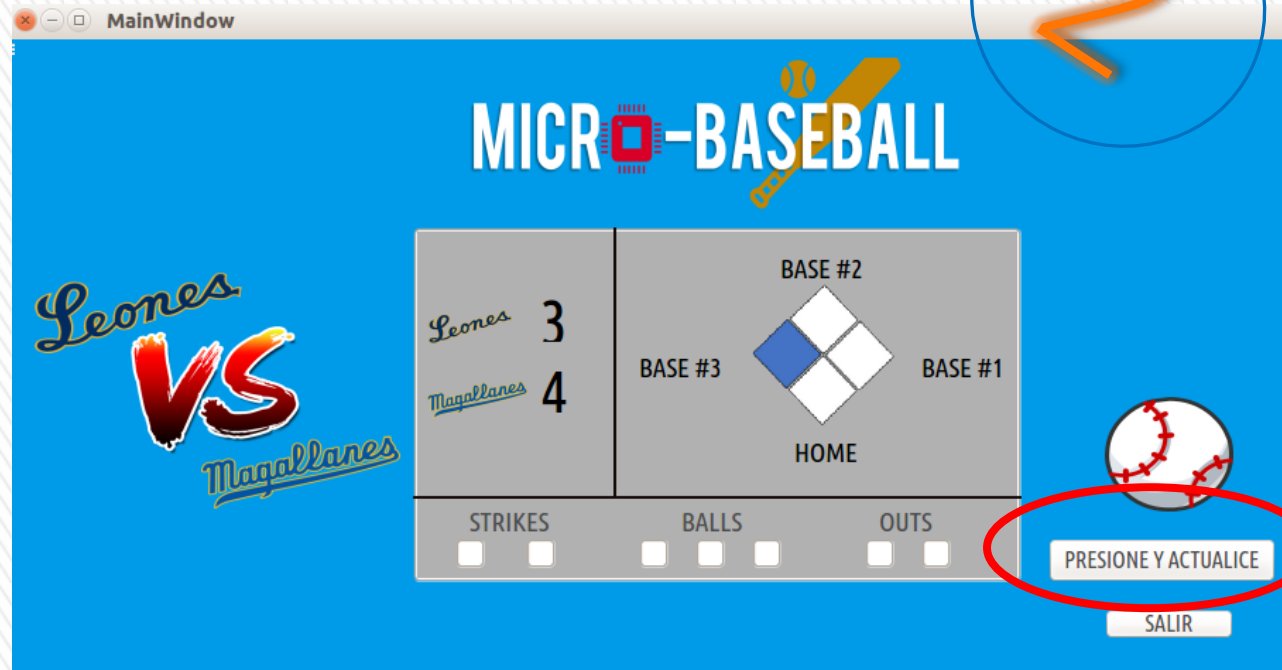

¡COMO USARLO!

```
abraham@abraham-O-E-M: ~/Escritorio/Microprocesador
abraham@abraham-O-E-M:~/Escritorio/Microprocesador$ export LD_LIBRARY_PATH=/home
/abraham/Documentos/Systemc/lib-linux64/
abraham@abraham-O-E-M:~/Escritorio/Microprocesador$ ./test

SystemC 2.3.1-Accellera --- Dec  2 2015 00:18:23
Copyright (c) 1996-2014 by all Contributors,
ALL RIGHTS RESERVED
```

CLOCK	PC_OUT		Alu-out	Dir_c
25 ns	0		0	0
35 ns	1		0	0
45 ns	2		0	0

1 0001000100000001
2 0001000100000010
3 0001000100000000
4 0001010100000101
5 0000000000000000
6 0000000000000000
7 0000000000000000
8 0001001000000011
9 0000000000000000
10 0000000000000000





¡BENEFICIOS!

- Gran oportunidad de posicionamiento al ser un producto ideal para los fanáticos.
- Fácil uso, y con descarga directa.
- Puede estar disponible en App Store, Google Play o sitios web.
- Sin anuncios publicitarios.



GRACIAS POR SU
ATENCIÓN...

