Instituto Tecnológico de Costa Rica.

Ingeniería en Computación.

Estructuras de Datos.

Grupo 02.

Proyecto 1A - Caída de caracteres, Matrix.

Ficha de revisión.

#### **Estudiantes:**

Melany Dahiana Salas Fernández.

Carné: 2021121147.

Moisés Solano Espinoza.

Carné: 2021144322

II Semestre, 2021.

**Profesor: Víctor Garro Abarca.** 

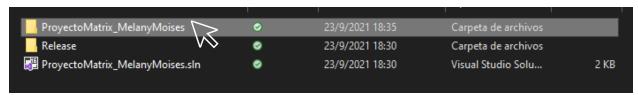
## Tabla de contenidos.

Forma de revisión del proyecto	3
Programa en ejecución	4
Lista de revisión del provecto.	5

### Forma de revisión del proyecto.

Para revisar el proyecto se debe crear en el folder dos carpetas, una llamada Fonts y una llamada Música de la siguiente manera:

1. En la siguiente carpeta (en nuestro caso se llama PracticalnicialAllegro)

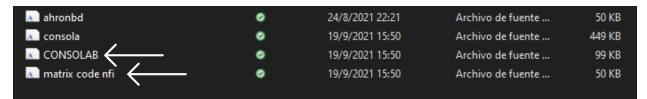


2. Se crean las siguientes carpetas:



3. Se agregan los archivos a las carpetas:

En la carpeta de Fonts se debe agregar el archivo de fuente CONSOLAB y matrix code nfi.



En la carpera de Música debe colocar matrix.wap:



Luego de que ya todo está en su lugar es posible ejecutar el programa.

## Programa en ejecución.

Al ejecutar el programa se despliega la lluvia de caracteres, para probar que termina el ciclo basta con presionas la tecla <<ESC>> y aparecerá la ventana de estadísticas, si se presiona otra tecla el programa continuará con normalidad. Lo mismo pasara en la ventana de estadísticas.

También se puede probar como aumenta o disminuye el tiempo de ejecución, y en conjunto lo hacen la cantidad de agrupaciones y pistas, entre mayor tiempo de ejecución haya, mayor será la cantidad de agrupaciones y caracteres desplegados en pantalla.

# Lista de revisión del proyecto.

Concepto	Avance	Análisis de resultados.
Caída de caracteres.	100%	
Cambio del primer carácter	100%	
de la fila que cae y dejado de		
huella.		
Implementación del	100%	
sonido/música.		
Despliegue en pantalla de 30 a 50 pistas	100%	
Terminado de simulación con tecla ESC.	100%	
Estadísticas básicas	100%	
Guardado de archivos.	100%	
Despliegue de estadísticas en pantalla	100%	
Manejo de la librería Allegro en general	100%	