

Angelo Muñoz

Grupo 3

loading

101

Función	Tipo de Animación	Resumen
run01_Spinner()	Spinner básico	Muestra de caracteres
run03_CharacterMove()	Character Move	Mueve un carácter elegido por el usuario
run04_Waiting()	Patron "Waiting"	Patron un patron de 3 caracteres



Función	Tipo de Animación	Resumen de la función
run02_barracordar()	Barra con carácter	rellena progresivamente una barra de 20 cars
run05_BarraConPunta()	Barra con punta	rellena la barra con = y utiliza un carácter de punta (> o <) que oscila a partir de la parte volnada
run06_BarraDeslizante()	Barra deslizante	Mueve una secuencia fija de 3 caracteres (<=>)
run07_BarraPuntaRotatoria()	Barra punta rotatoria	Similar a los pero la punta es un spinner rotatorio ( )
run08_CargaNombre()	Carga de nombre	Muestra el proceso de carga revelando los caracteres del nombre.
run09_Simulacion Descarga	Simulación Descarga	Muestra una barra de progreso que utiliza colores HEX y actualiza métricas de descarga

vun11 Señal Simétrica

Señal Dinámica

Generar un número aleatorio  
10 a 101 que define la longitud  
de dos señales simétricas de  
guiones (-) a cada 14/8.

vun12 Barras Dinámicas

Barras Vectoriales

Simula un canalizador  
de 8 barras en vertical.  
En cada ciclo genera alturas  
aleatorias 10 a 89

vun13 Desplazamiento

Desplazamiento de  
Figura

Desplaza una figura  
de 3 líneas