Metodología de la Programación

Javier Martínez Montilla 25346371-A Bryan Moreno Picamán 45712353-Z

**Práctica 6:**

Práctica Final

# http://www.ugr.es/~surfaces/workshop-willmore/imagen/logo-ugr.jpg



Índice

[0](#_Toc452294270)

[Problemas Surgidos. 2](#_Toc452294271)

[Problema 1.- Error al interpretar la estructura de la matriz 2](#_Toc452294272)

[Problema 2.- Errores de valgrind al utilizar funciones de conversión de char\* a string para el nombre de fichero .txt en arteASCII2 2](#_Toc452294273)

[Capturas: 3](#_Toc452294274)

Problemas Surgidos.

Problema 1.- Error al interpretar la estructura de la matriz

Se implementó la matriz un array de punteros y cada puntero apuntaba a su propio array.

Se arregló de manera que cumple los requisitos de la documentación pasada.

Problema 2.- Errores de valgrind al utilizar funciones de conversión de char\* a string para el nombre de fichero .txt en arteASCII2

Directamente se utiliza un string con el que se hace el tratamiento del nombre del archivo:

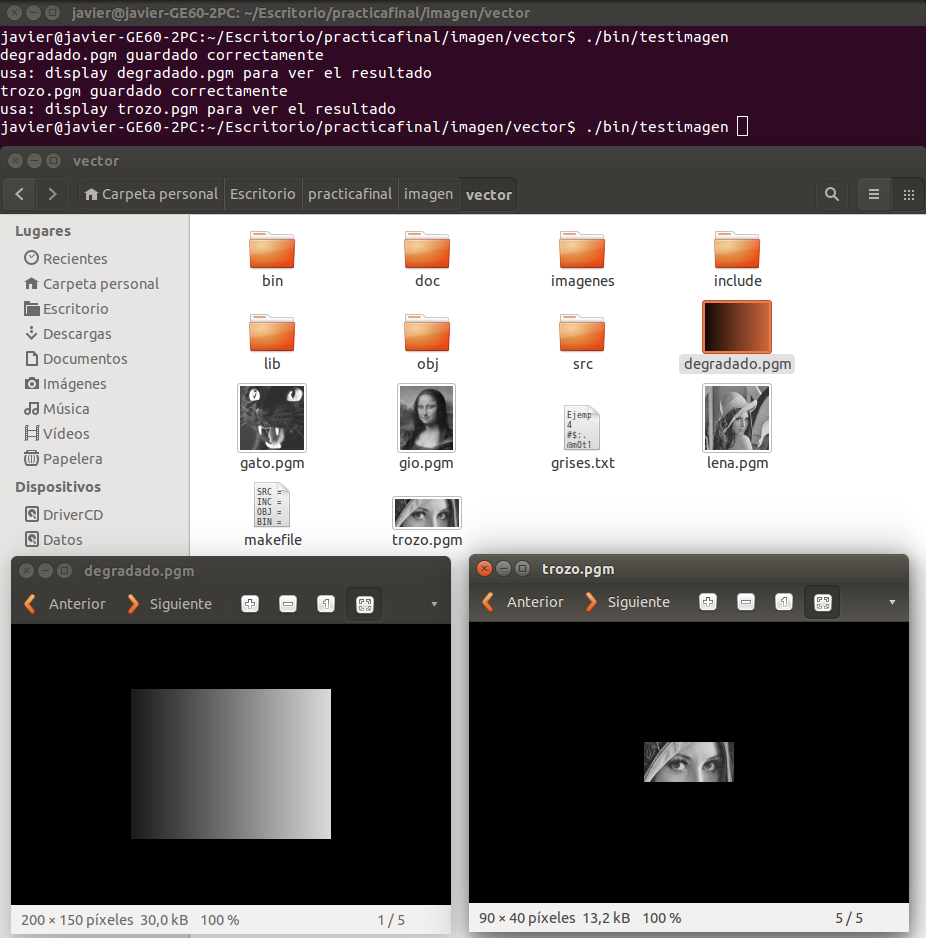
string nombre="arteASCII"+ to\_string(i+1) +".txt";

Capturas:

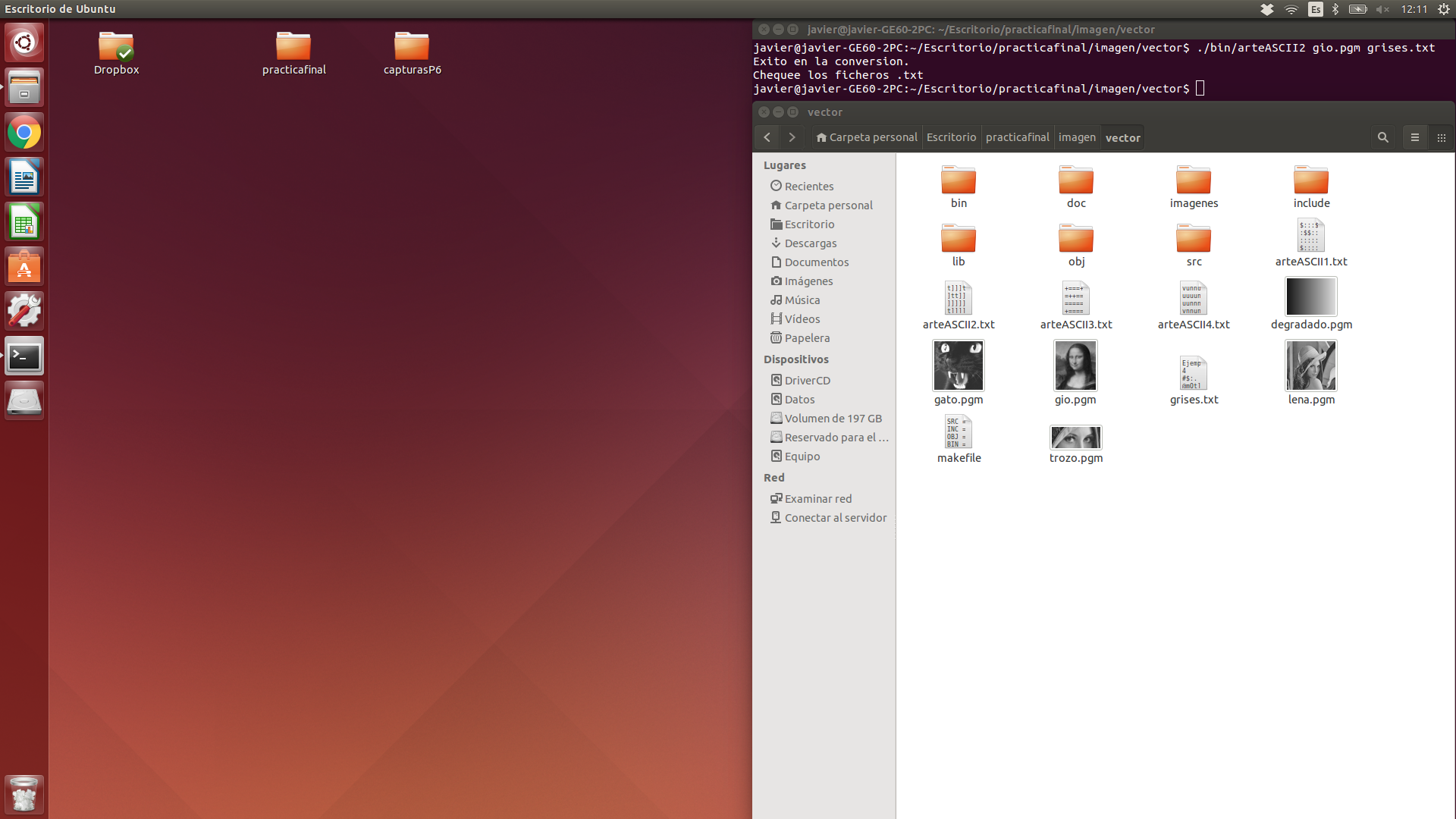
A continuación se muestra una captura de la ejecución completa del programa.

**VECTOR**

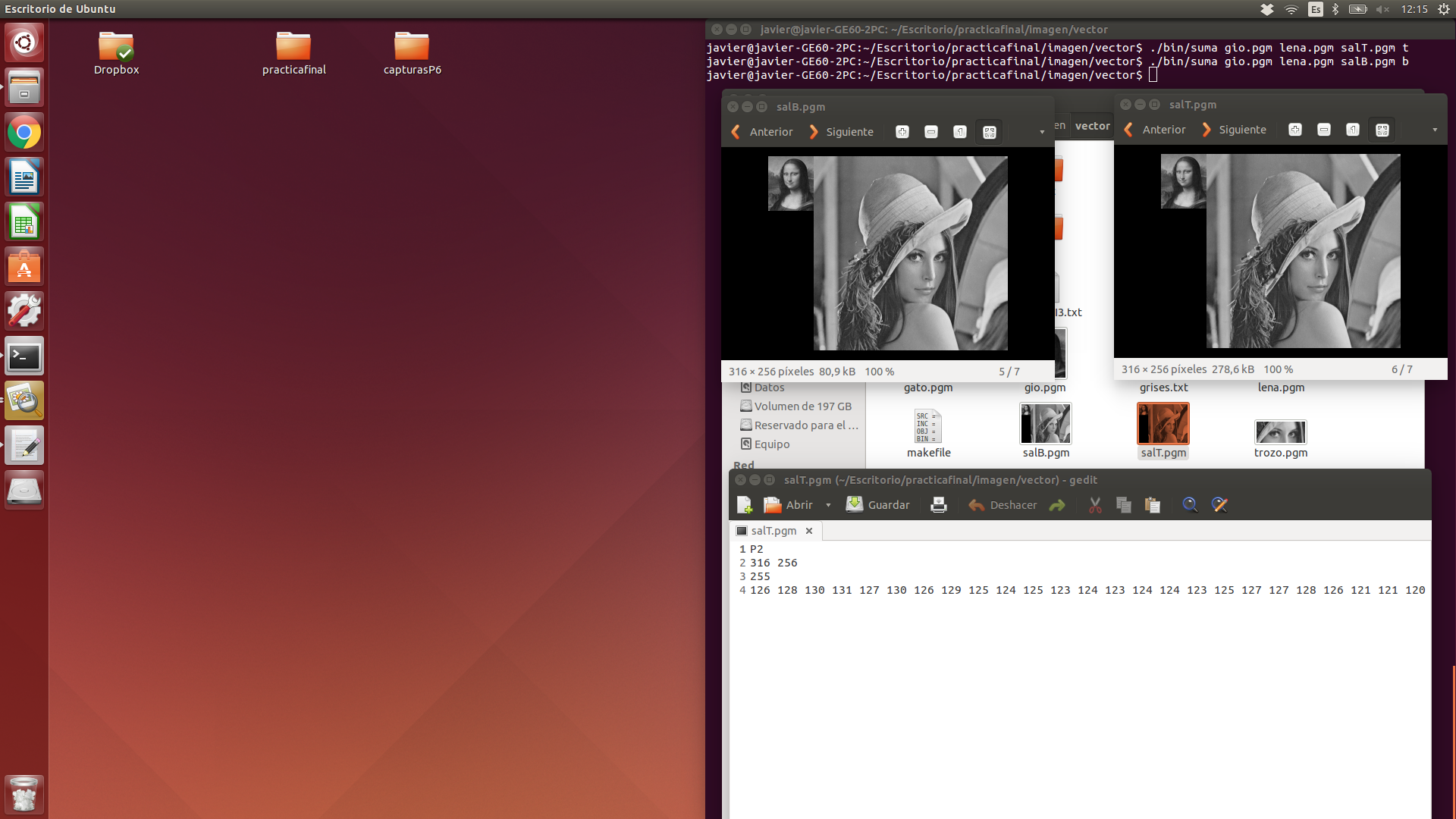
TESTIMAGEN



ARTEASCII2

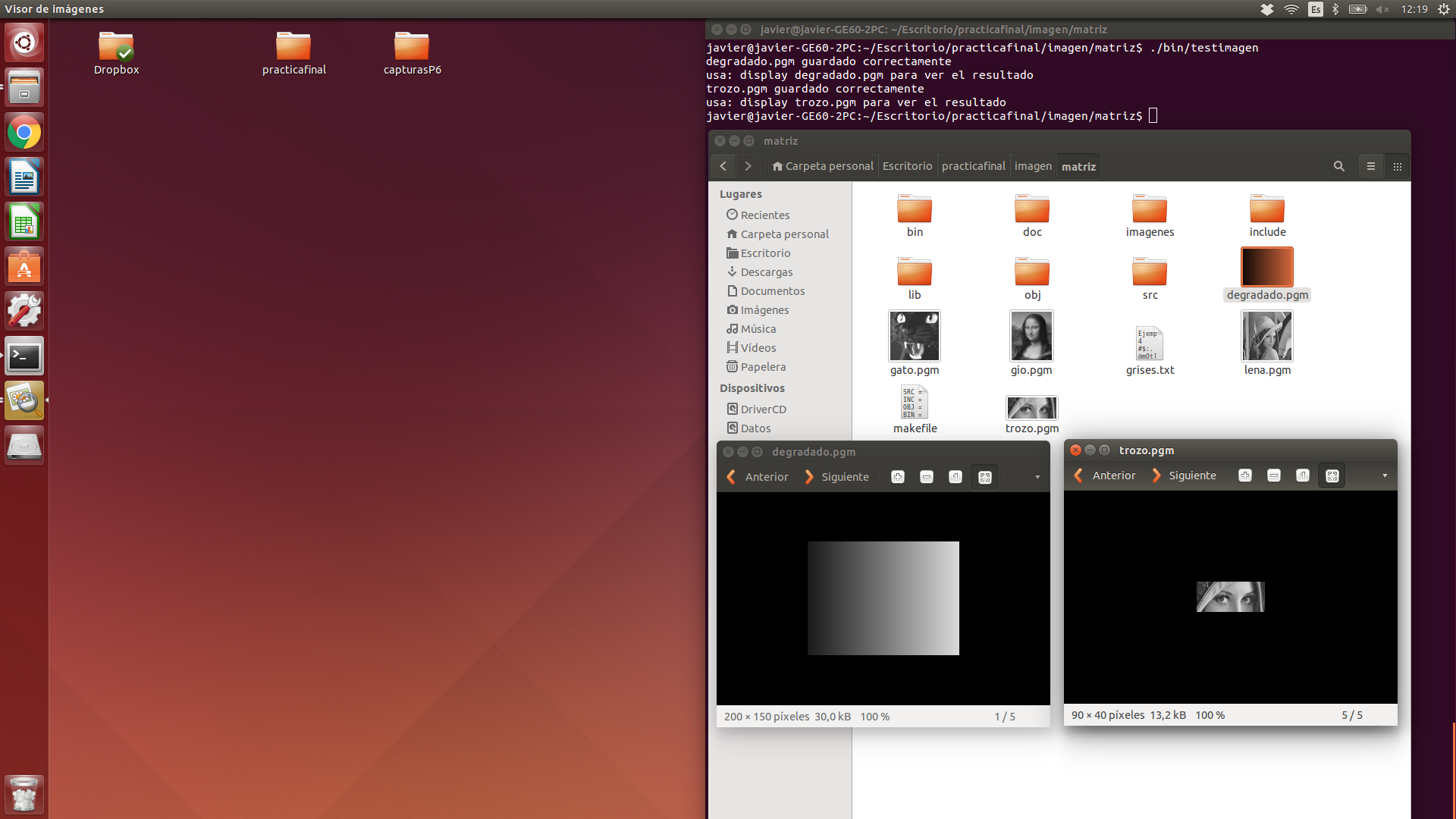


SUMA

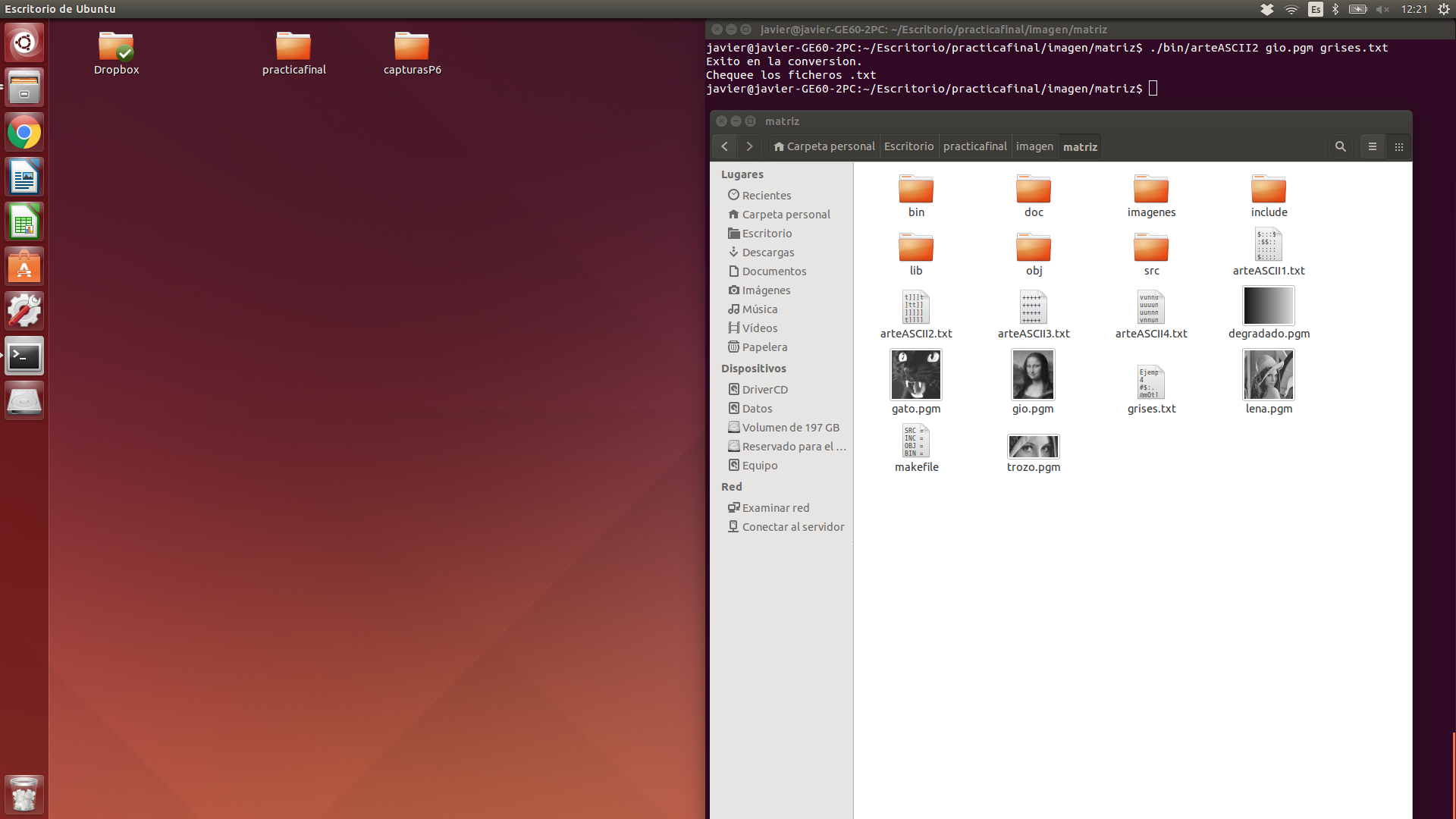


**IMAGEN**

TESTIMAGEN



ARTEASCII2



SUMA

