

Metodología de la  
Programación

# Práctica 6:

Práctica Final



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



## Índice

.....	0
Problemas Surgidos.....	2
Problema 1.- Error al interpretar la estructura de la matriz .....	2
Problema 2.- Errores de valgrind al utilizar funciones de conversión de char* a string para el nombre de fichero .txt en arteASCII2 .....	2
Capturas: .....	3

## 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:

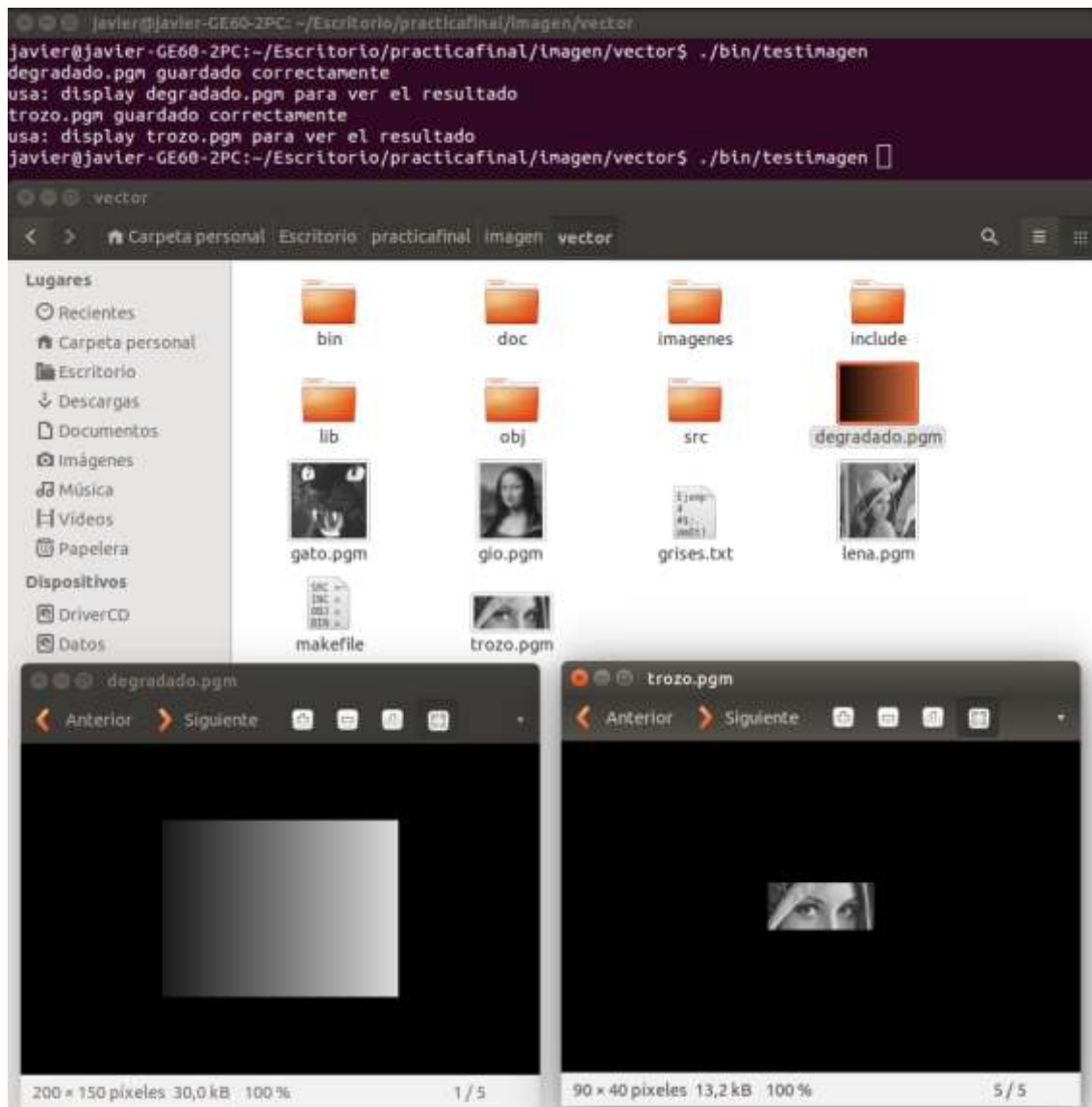
```
string nombre="arteASCII"+ to_string(i+1) + ".txt";
```

## Capturas:

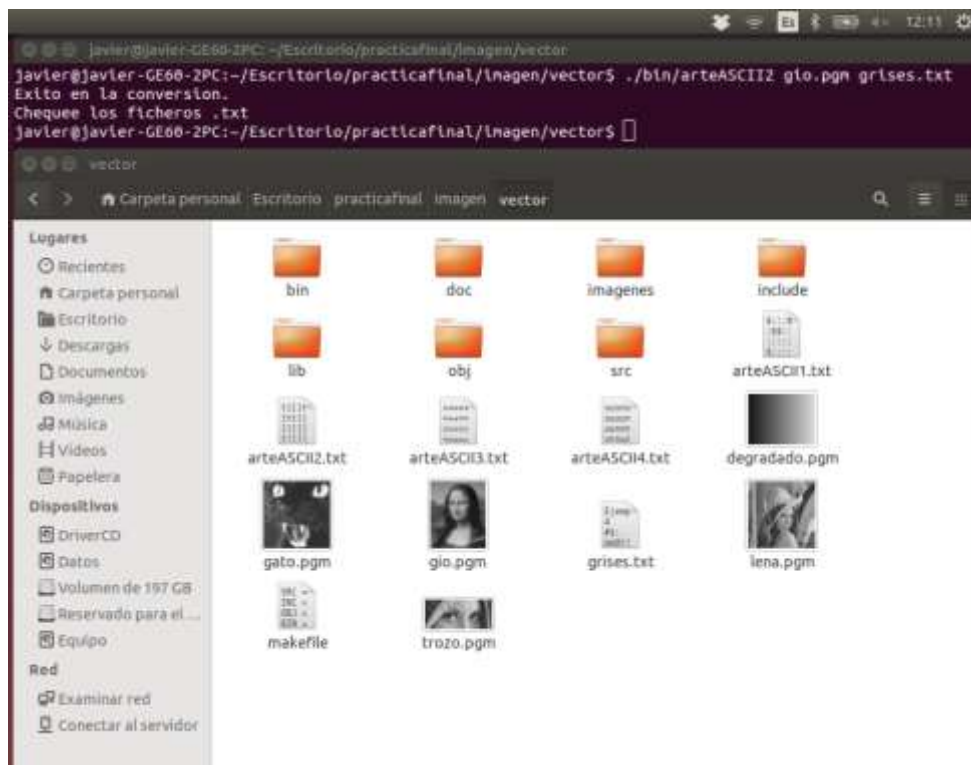
A continuación se muestra una captura de la ejecución completa del programa.

### VECTOR

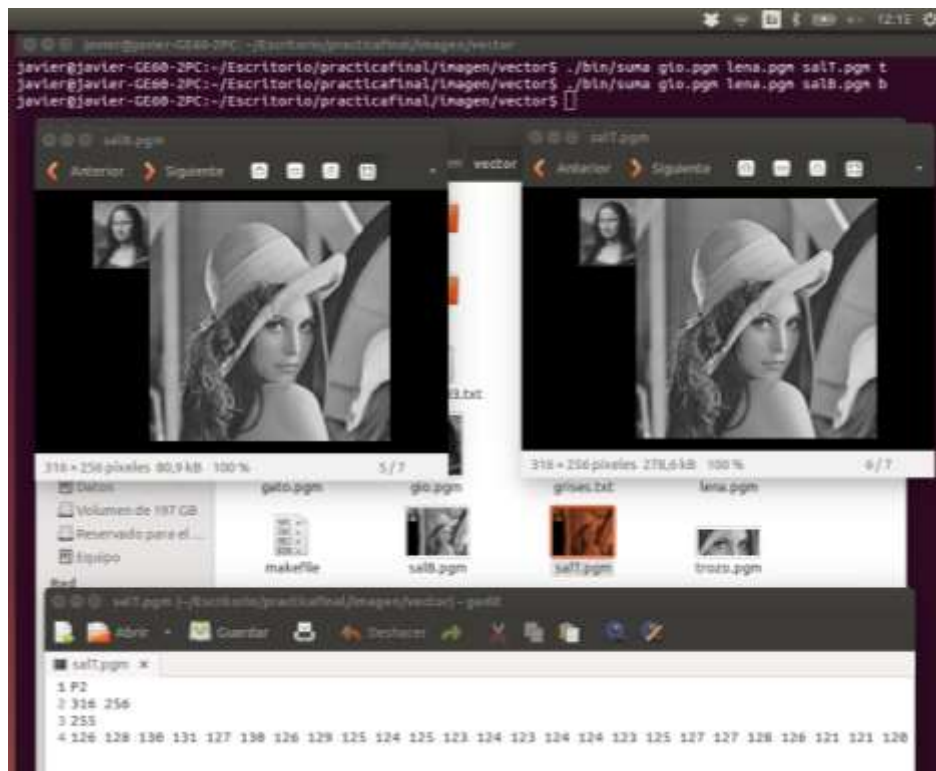
#### TESTIMAGEN



## ARTEASCI2

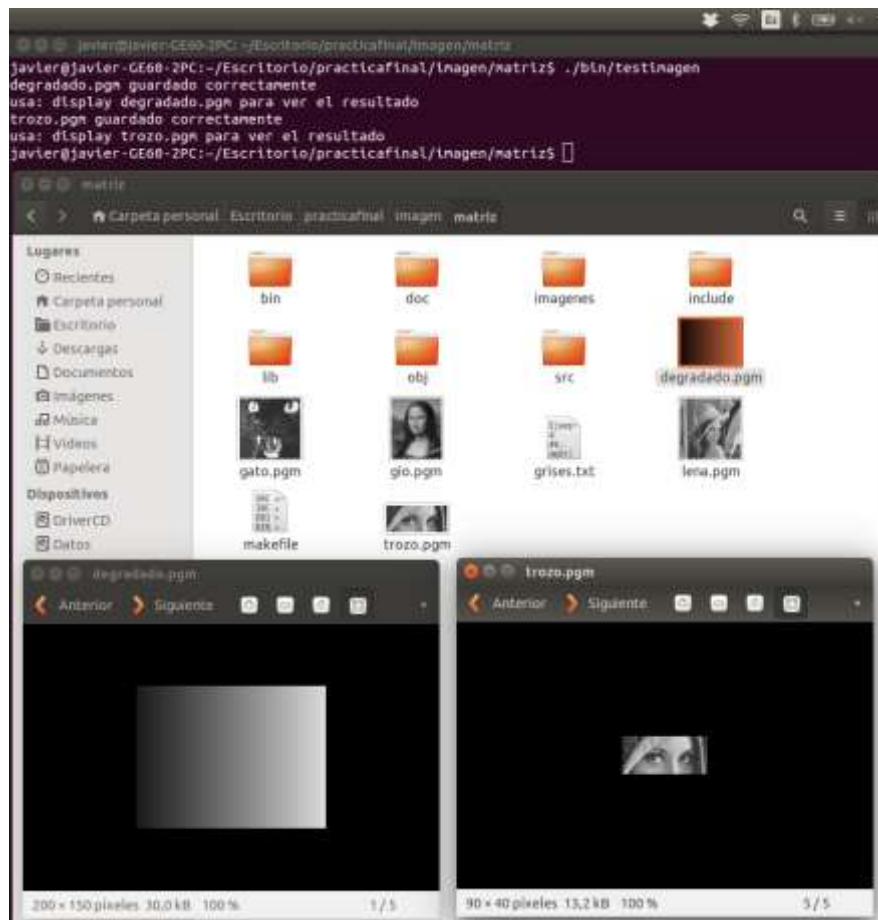


## SUMA

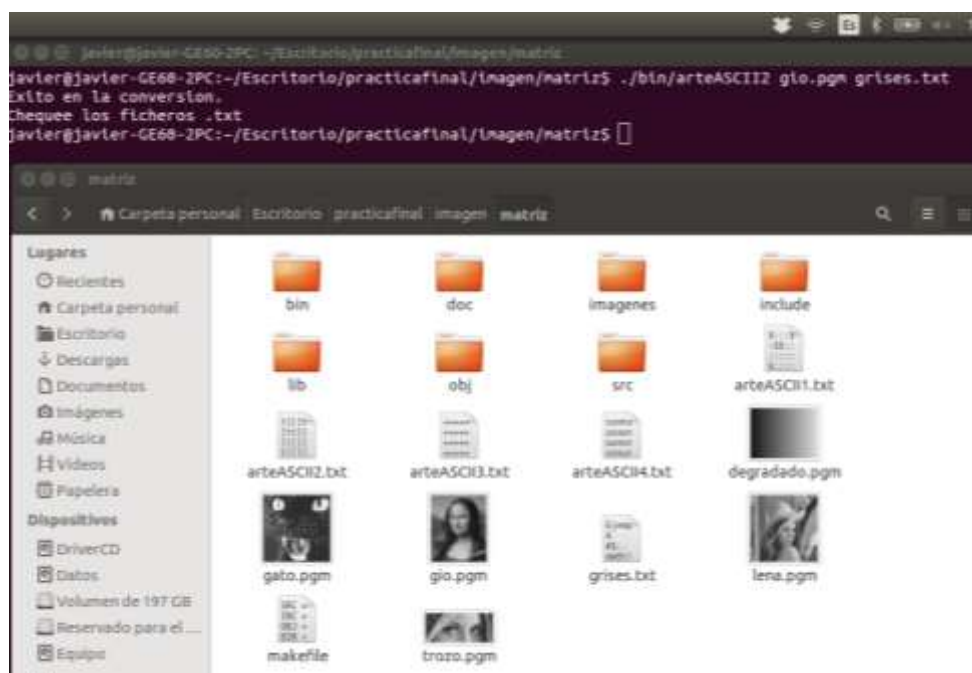


## IMAGEN

### TESTIMAGEN



### ARTEASCII2



## SUMA

