

# README.md

## o Integrantes

- Tania Barreda Galvez
- Kendra Bernal Flores

## o Descripción Programa

Dibuja figuras geométricas básicas como líneas, triángulos, rectángulos, cuadrados, elipses y círculos dentro de una matriz de 82 de largo y 42 de alto, cuyo origen es el punto (0,0) ubicado en el borde inferior izquierdo. Cada ítem o celda de la matriz representa un píxel en una imagen, el borde de la matriz será llenado usando el carácter punto ("."), las celdas que representan una zona no dibujada serán llenados con el carácter espacio (" "), mientras que los ítems que representen un píxel dibujado serán llenados con el carácter equis mayúscula ("\*").

## o Instrucciones de uso

Presionar una de las teclas que van desde 0 a 7 según la acción deseada del Menú. Si escoge una de las teclas que van desde el 1 al 4 escribir la información requerida teniendo en cuenta que a la hora de dibujar la figura se debe encontrar dentro del rango de la matriz. Si desea mostrar el dibujo, presione 5, si desea leerlo presione 6 y si desea guardarlo presione 7. Recuerde que si no guarda el dibujo, después de leerlo este no aparecerá.

## o Requisitos

1. Los valores ingresados deben dar figuras geométricas dentro de mi matriz de 82 de largo y 42 de alto.
2. Al dibujar el círculo/elipse las coordenadas del centro en el eje x deben ser mayores al radio 1 y las coordenadas del centro en el eje y deben ser mayores al radio 2