Instituto Tecnológico de Costa Rica

Escuela de Computación

Estructuras de Datos

Profesor

Mauricio Avilés Cisneros

Proyecto No1

**Tortle Graphics**

**Dotorka Draw**

Estudiantes

Arburola León, Samantha

Mora Loria, Jose D.

24 de abril de 2014

San José, Costa Rica

Dotorka Draw - TG

# Resumen Ejecutivo

# Introducción

Dotorka Draw es el nombre del programa solicitado para desarrollar una aplicación gráfica en el lenguaje de programación C++ usando la librería WinBGim y estabeciendo un objeto nombrado Tortuga quien tiene como objetivo dibujar lo que el usuario le demande por medio de un catálogo de comandos predefinidos por el programador y diseñador de requerimiento ingresados en consola de forma escrita directa, es decir sin intervención de un menú ni de la solicitud de parámetros.

Esto se logrará utilizando la estructura lineal para manejo de datos denominada lista, en particular se usan listas enlazadas, las cuales permiten almacenar cuanta información la memoria permita, mas no tiene un límite difinitivo establecido por el programador o por medio de algún algortimo que estime la capacidad de memoria que se podría utilizar.

Se analizará la propuesta para desarrollar la abstracción los objetos necesarios para crear quien conviearto los datos en información, administrar la manipulación de esa información y dibujar las instrucciones recibidas, y los métodos para lograr que estos objetos hagan tangibles; de cierta manera, la creatividad y planteamiento para los dibujos del usuario.

# Análisis

¿Qué es lo que hay que resolver?

¿Cómo se va a resolver el problema?

Análisis crítico de la implementación

¿Qué se logró implementar?

¿Que faltó?

Mejorías a lo que se implementó.

# Conclusiones

# Recomendaciones

# Referencias