



GRÁFICOS

PRACTICA 1 Y 2



CARLOS MUÑOZ RUBIO

VÁZQUEZ GONZÁLEZ ERICK

Gráficos

INTRODUCCIÓN

ERICK VÁZQUEZ GONZÁLEZ

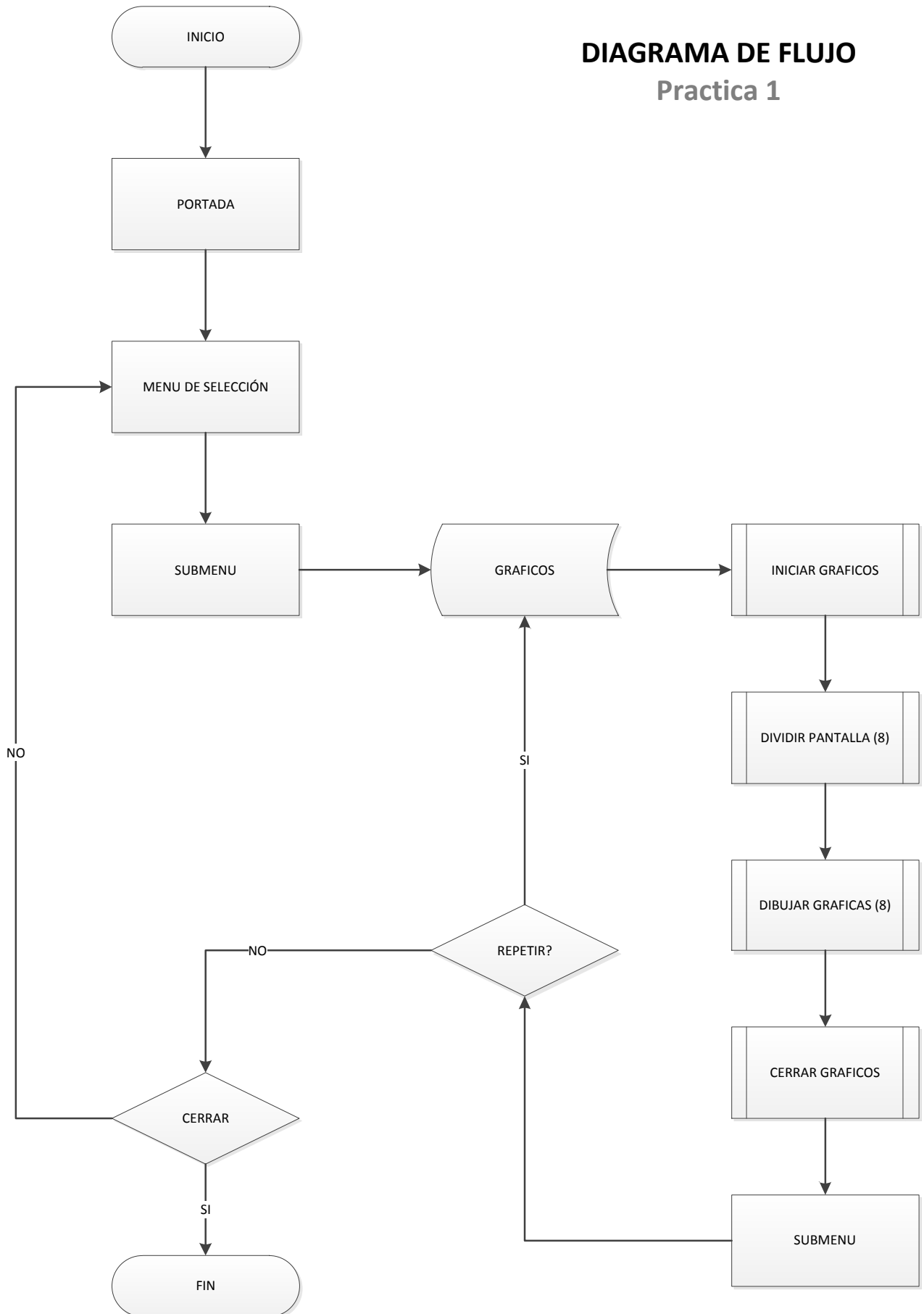
Con el fin de repasar y practicar así como crear un sistema de administración de las prácticas del 4to semestre se diseñó este programa, con programación estructurada, para llevar con el fin de a largo plazo llevarlo a un entorno gráfico, este programa nos proporcionará un sistema en el cual podremos acceder a los programas de 1er, 2do y 3er Semestres sin necesidad de compilar los programas con un IDE, esto nos facilitará la navegación de nuestros programas de manera inicial incrustaremos 2 programas ambos que utilizan gráficos en R2 y R3 con el fin de repasar su uso o reforzar el conocimiento y uso de las funciones de la librería de gráficos

CARLOS MUÑOZ RUBIO

Para poder entender como debía ser la graficación en un lenguaje de programación como en C++ tuvimos que descargar un programa beta de DevC++ e instalar un modo gráfico a ese programa y leer un manual que describiera las librerías y funciones de cada elemento a graficar, teniendo todos esos recursos, pude comprender como hacer nuevas ventanas y empezar a graficar tanto cuadrados, círculos u objetos en 3D.

PROPUESTA SOLUCIÓN

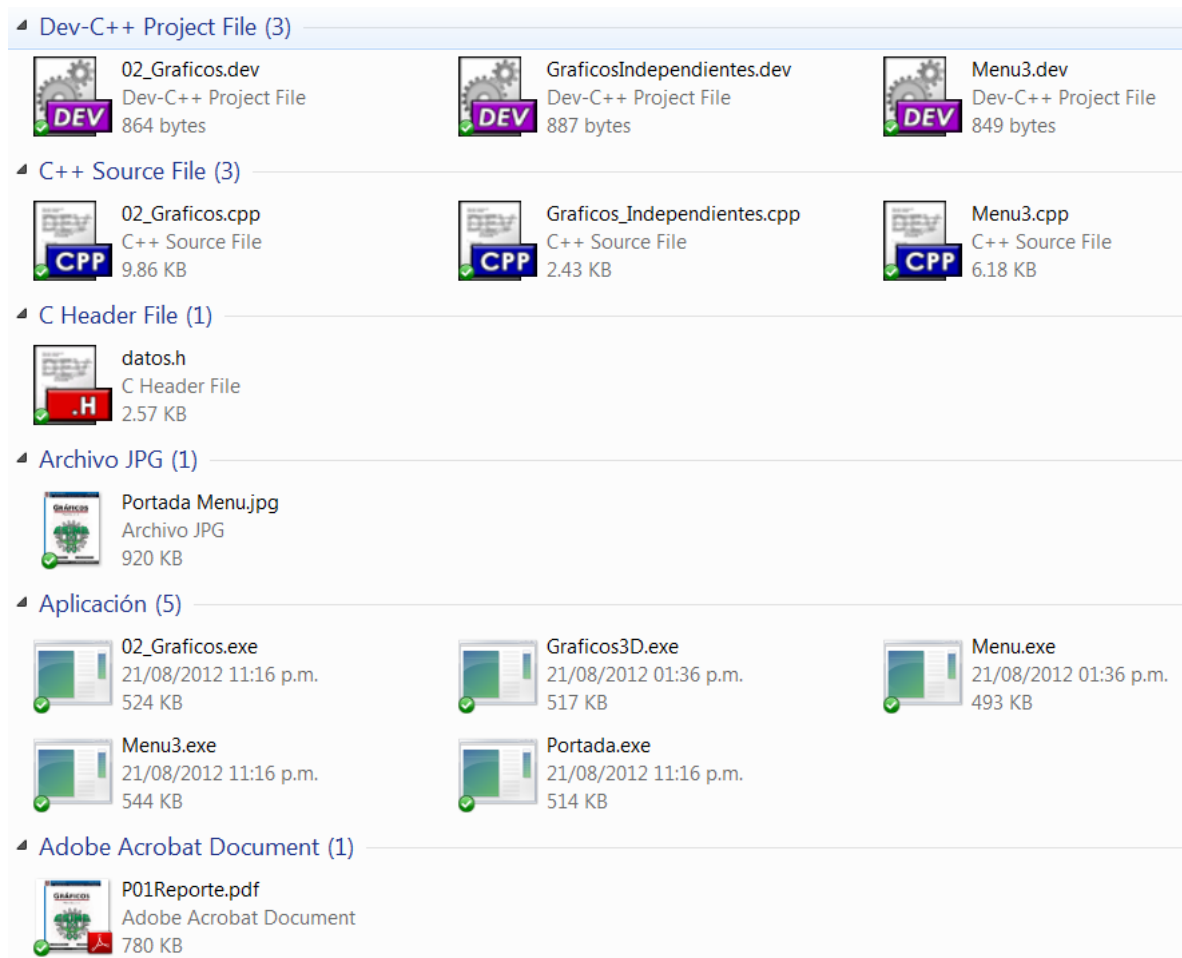


DIAGRAMA DE FLUJO
Practica 1

CODIGO DEL PROGRAMA

Consumo Eléctrico

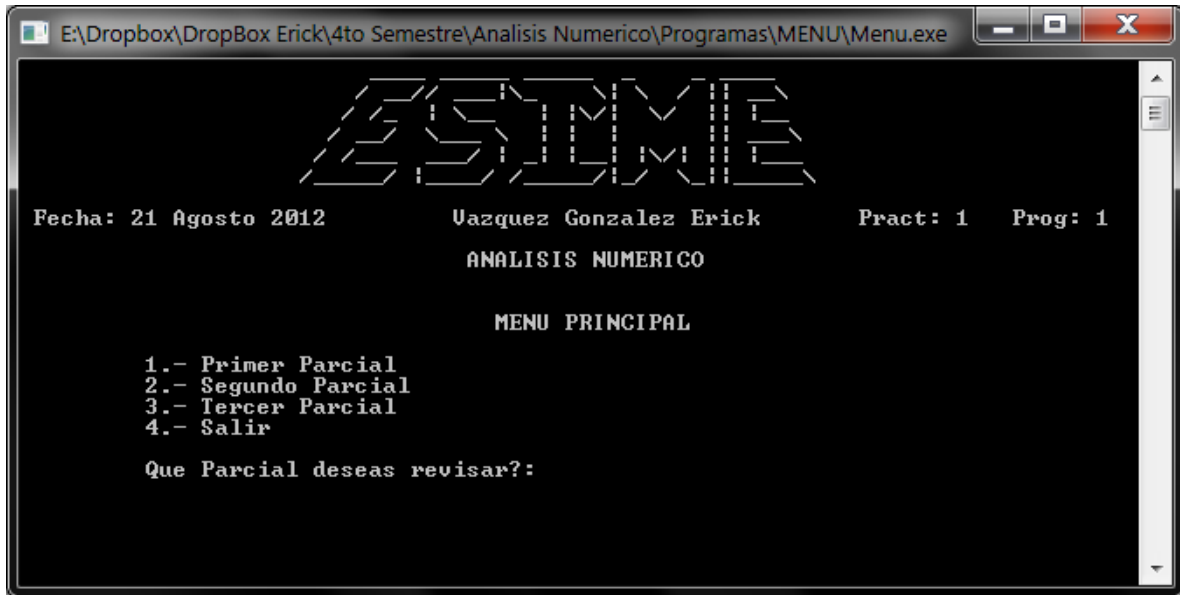
El código de este programa así como su librería personalizada pueden ser encontrados en el contenido de este disco compacto, con los nombres de **Menu.ccp** y **datos.h**



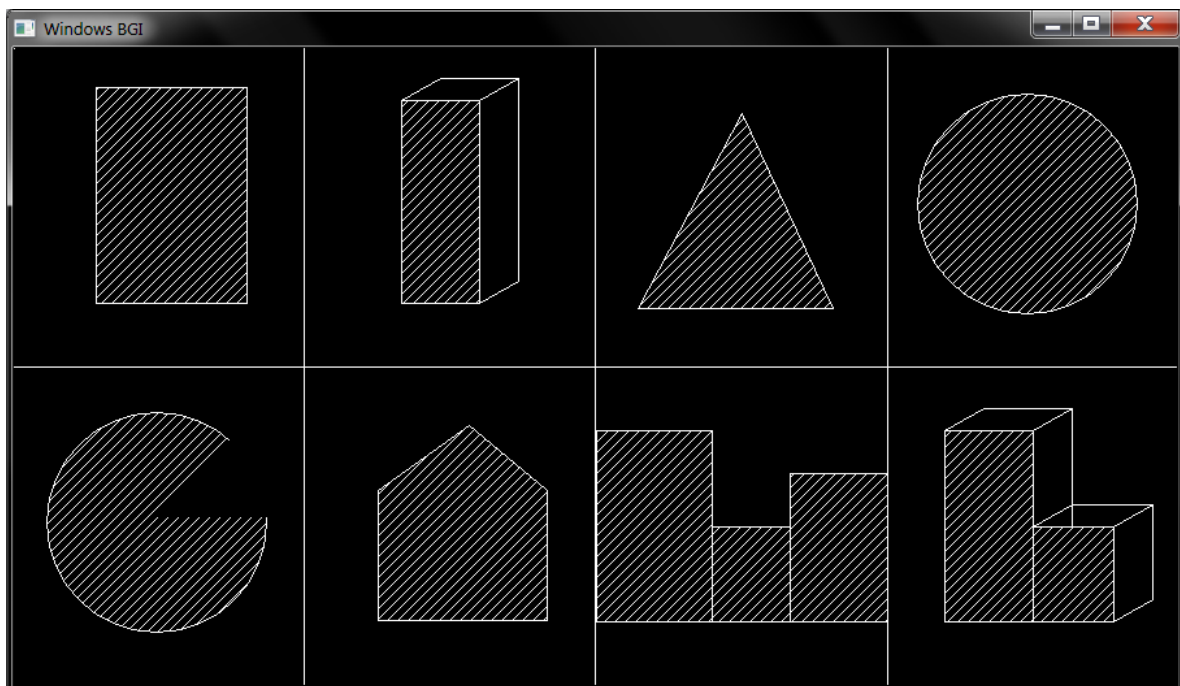
Esto por comodidad de lectura del lector, y con el fin de que si lo desea pueda probar el código

PRUEBA Y EJECUCIÓN

Impresión del Menú Principal



Impresión de Gráficos en 3D



OBSERVACIONES Y CONCLUSIONES

ERICK VÁZQUEZ GONZÁLEZ

El programa es hasta cierto punto sencillo, pero puede ser mejorado de muchas maneras.

Este código nos facilita a los usuarios la administración de nuestras prácticas en este y los posibles siguientes semestres, hasta cierto punto nos quita el trabajo de estar abriendo los códigos uno por uno para al hacer una demostración de lo que hemos programado

Al mismo tiempo al utilizar gráficos nos encontramos con muchos problemas a la hora de implementar el código, problemas que fueron erradicados con un tiempo de pruebas y errores de aprox 1 día y algunos otros que no pudimos erradicar pero si compensar como el uso de la función floodfill() que simplemente no funcionaba como debía, aun siguiendo paso por paso cada una de sus variables

CARLOS MUÑOZ RUBIO

Terminando el las dos primeras tareas de graficacion, nos dimos cuenta de algunos errores que teniamos y tambien en unas funciones, sin embargo me agrado mucho lo que aprendi porque ya tenia mucho tiempo que queria a empezar a graficar y hacer mis propios proyectos con esto es más que suficiente para poder entender otras cosas de graficacion.