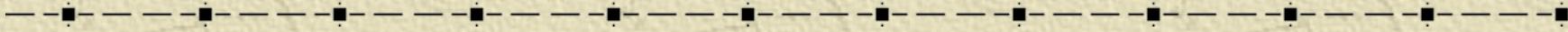


TITULO DEL TRABAJO

Practica Numero ...



LOGO DEL TRABAJO
O
IMAGEN REPRESENTATIVA
DEL MISMO
(OPCIONAL)

Autores del Trabajo

BREVE RESUMEN

Este apartado contendrá una breve explicación acerca del trabajo (en general, en 1 transparencia). Cual es el tema del trabajo, que se ha realizado, como, resultados obtenidos. Se trata en definitiva de un breve resumen sobre el trabajo presentado. Puede incluir alguna figura representativa.

La memoria puede ser una presentación en **Power Point (de Microsoft Office), en **Open Office** (freeware), en **Keynote** (Apple), o cualquier otro programa de presentaciones.**

También se puede presentar en **Word, o cualquier otro procesador (por ejemplo, si no se quiere hacer presentación oral del trabajo).**

OBJETIVOS GENERALES

El objetivo de esta presentación es indicar como se deben rellenar los distintos apartados de la memoria de cada trabajo del curso.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- *Aprender a realizar presentaciones sobre mis trabajos*
- *Facilitar al lector la tarea de entender cómo se hizo*
- *Practicar nuestras dotes de oratoria*
- *Mejorar nuestras técnicas de comunicación*
- *Convencer al profe para sacar una buena nota*
- *etc.*

DESCRIPCION DEL TRABAJO

Es el nucleo principal de la memoria/presentación. Normalmente, consistirá en varias transparencias, organizadas por los temas tratados. Ejemplo:

1. Motivación
2. Fundamentos teóricos
3. Implementación
4. Resultados
5. Conclusiones
6. Trabajos futuros

DESCRIPCION DEL TRABAJO

1. Motivación

Este trabajo viene motivado por nuestro gusto por la animación bidimensional sobre polígonos de 5 lados (transformaciones 2D).

La motivación de este trabajo está en las inmensas aplicaciones de las técnicas de texturizado en los videojuegos, como se ve en Doom, Call of Duty III, etc... con los que ~~juego~~ trabajo todo el día.

DESCRIPCION DEL TRABAJO

2. Fundamentos teóricos

hemos visto en clase que el algoritmo de ... funciona como sigue: dados dos objetos en el espacio, A y B, se construye la matriz de la cual tiene la fórmula:

$$f(x,y) = \det \begin{pmatrix} a & b \\ c & d \end{pmatrix} x + e y + f$$

DESCRIPCION DEL TRABAJO

3. Implementacion 1/2

El método anterior ha sido programado en C++ usando el entorno de programación netbeans 6.0.1.

La parte gráfica se realizó en Open GL usando GLUT para la gestión de ventanas.

El servicio Web se realizo en DAML

El programa es multiplataforma, pues esta hcho en java. Solo requiere la maquina virtual java instalada, junto con un entorno de ventanas y un web browser con el plug-in ... descargable en Internet:

URL: <http://www.eldichosopluginde lasnarices.com>

DESCRIPCION DEL TRABAJO

3. Implementacion 2/2

El algoritmo principal esta en la clase **Actor**, cuyo main es como sigue:

```
#include stdio
```

```
main void()
```

```
...
```

```
...
```

```
end
```

Dicho algoritmo llama al método *transform()* el cual pasa los mensajes al motor de renderizado

Para la tarea de ... usamos la libreria ... que encontramos en Internet, en el enlace <http://www.bajatodoloquequieras.com/noesmio.html> que permite enlazar el codigo de H-anim con mi programa mediante un parser XML

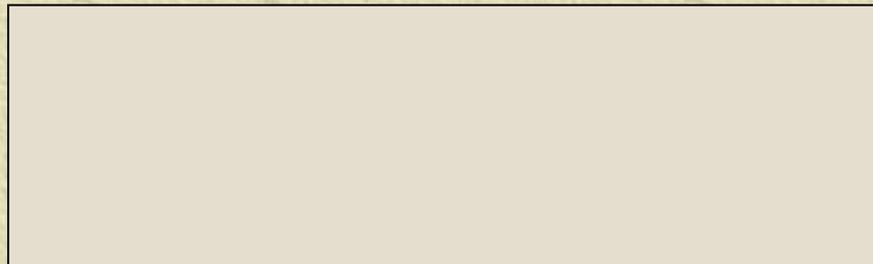
DESCRIPCION DEL TRABAJO

4. Resultados

Las figuras mostradas aqui son capturas de pantalla de la aplicación:



Esta es una pelicula generada por nuestro programa (pulsar encima para ejecutarla. Quicktime requerido, version 7.1):



DESCRIPCION DEL TRABAJO

5. Conclusiones

En este trabajo hemos realizado un estudio sobre

El programa funciona en tiempo real, es multiplataforma, y consume pocos recursos de memoria y CPU

El metod *animar()* sigue siendo el cuello de botella del programa. Aun no sabemos como resolver el problema de los errores durante la compilación

DESCRIPCION DEL TRABAJO

6. Trabajos futuros

Nos hubiese gustado poder terminar el módulo de sonido pero dificultades con la libreria de audio no lo permitieron

Se podria añadir un ejemplo del tipo que no hemos hecho por falta de tiempo

Quedaria bien si alguien probase como funciona esto en plataformas Unix

Podria ser interesante extender el juego a la Nintendo Wii

Cambio a mi hermano por una cerveza. Pago la diferencia.

PARTICIPACION EN EL TRABAJO

(caso de multiples autores. *Opcional*)

Tiburcio Perez hizo el modulo de renderizado

Josefina Bonaparte hizo el procedimiento main() y la base de datos con las reglas del juego *Napoleón y yo*

Juan “*el loco*” hizo el diseño del programa *CrazyGuy*

Los dos últimos depuraron los errores del primer prototipo (unos 700 en 6 líneas de código, mas o menos)

Los logos fueron creados en PhotoShop por el Hombre Invisible, dibujado aqui sobre el sofá:



nadie corrijo los errores de hortografía. no vaja nota, berdaz?