



Práctica 06: Rotación de una flecha.

Objetivo:

Que el estudiante desarrolle una aplicación en lenguaje orientado a objetos de forma que el software realizado efectúe la rotación gráfica de una flecha tomando como dato de entrada el ángulo de orientación en grados.

Recursos:

- Computadora personal o de escritorio.
- Instalación de un lenguaje de programación orientada a objetos (por ejemplo: C, C++, C Sharp, Python, etc.).
- Instalación de un sistema de desarrollo (por ejemplo: Borland C++, Netbeans, Visualnet, Ultimate, etc.).

Recomendaciones.

- Diseñar la flecha, esto con base a los puntos que definirán de forma paramétrica de la representación gráfica que tendrá la flecha, o bien utilizar una imagen de flecha previamente dibujada.
- Obtener las ecuaciones generales de rotación de la flecha.
- Diseñar interfaz de usuario. Dato de entrada: orientación de la flecha en grados.
- Variar dicha orientación mediante una barra de deslizamiento.
- Diseñar el diagrama de flujo del programa.
- Implementar el programa.
- Verificar funcionamiento, corregir errores y depurar programa.

Propuesta de interfase de usuario



Orientación [grados]

< >

