

NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

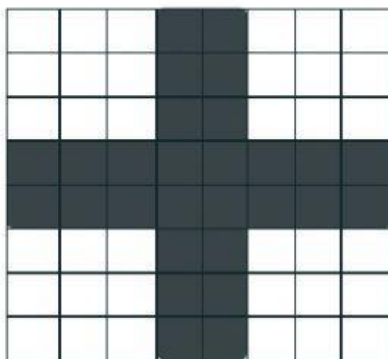
FECHA:

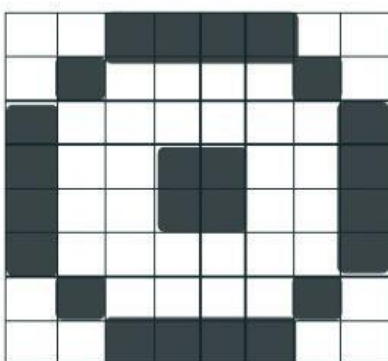
IMÁGENES EN BLANCO Y NEGRO

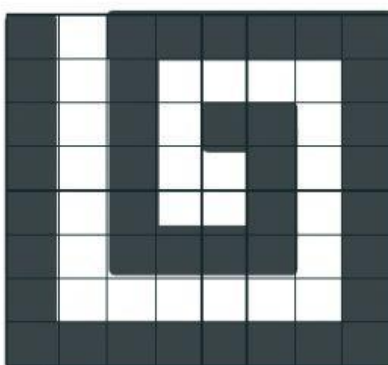
Los mapas de bits son una forma de codificar imágenes en blanco y negro en la que se emplean números binarios. El 0 se utiliza para representar un cuadrado blanco en la imagen y el 1 se utiliza para representar un cuadrado negro. En esta actividad vas a traducir algunas imágenes al lenguaje de las computadoras y vas a interpretar ese lenguaje para poder reconstruir otras imágenes.



1. Completá los mapas de bits de las siguientes imágenes.







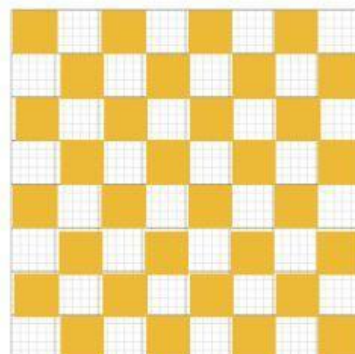
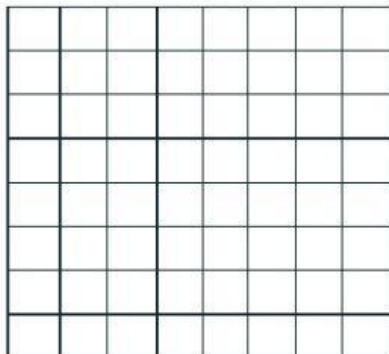
NOMBRE Y APELLIDO: _____

CURSO: _____

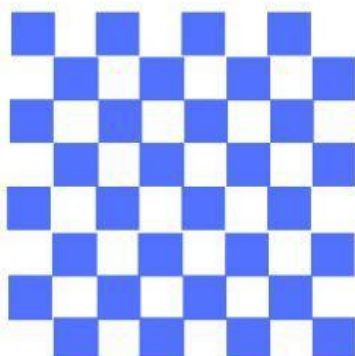
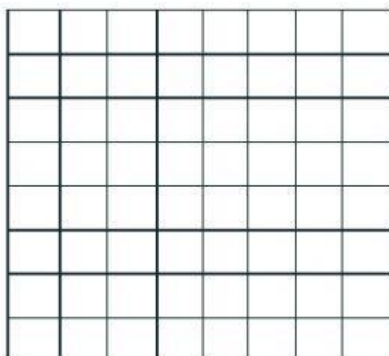
FECHA: _____

2. Seguí la representación binaria de las imágenes ubicando solamente las lamparitas encendidas (A) color naranja (B) Color azul.

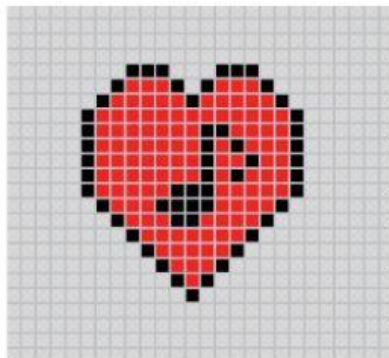
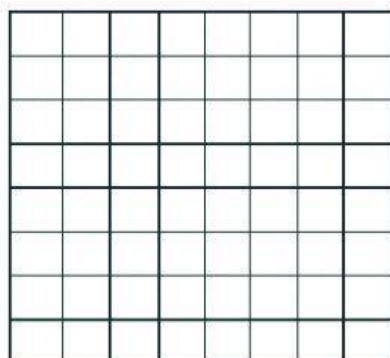
1 0 0 0 0 0 0 1
0 1 0 0 0 0 1 0
0 0 1 0 0 1 0 0
0 0 0 1 1 0 0 0
0 0 0 1 1 0 0 0
0 0 1 0 0 1 0 0
0 1 0 0 0 0 1 0
1 0 0 0 0 0 0 1



0 0 1 1 1 1 0 0
0 1 1 1 1 1 1 0
0 1 1 1 1 1 1 0
0 1 1 1 1 1 1 0
0 0 1 1 1 1 0 0
0 0 0 1 1 0 0 0
0 0 0 1 1 0 0 0
0 0 0 1 1 0 0 0



3. Escribe el código para representar el contorno del corazón



IMÁGENES DIGITALES

Cada imagen que ves en las pantallas de los dispositivos digitales está compuesta por puntos que se dibujan uno al lado del otro. En computación, a estos puntos los llamamos *píxeles*. El píxel es la unidad mínima de la composición de las imágenes digitales.



• arrastra cada lamparita a su posición para representar la corchea de la fig. anterior

