

PIXELANDO

63	53	7	55	47	47	53	7	7	71	7	71	23	55	63	7	79	71	63
7	79	15	71	23	7	31	63	63	53	23	39	39	31	69	15	47	39	21
23	31	33	25	65	17	25	9	79	39	31	61	7	39	15	47	15	23	79
79	71	33	35	11	43	51	75	41	39	63	23	39	31	71	7	7	7	39
5	47	17	67	12	10	12	2	16	41	31	47	79	15	21	55	31	45	15
55	47	17	11	4	11	3	14	20	2	25	55	15	63	23	71	63	7	63
55	39	41	67	12	43	3	8	10	18	4	41	71	51	19	15	63	15	71
47	15	17	27	8	10	4	8	10	2	20	8	17	23	19	75	75	79	7
15	63	31	41	4	12	18	8	3	59	2	16	20	9	55	11	39	79	63
71	31	47	31	17	8	2	12	11	19	12	10	6	16	57	55	55	15	31
31	39	29	63	15	1	14	6	16	16	18	12	20	67	55	71	79	15	7
7	39	71	23	23	15	73	8	8	12	4	4	11	47	47	15	15	55	47
79	23	15	53	63	47	55	49	4	4	16	75	71	27	19	11	63	39	71
21	39	39	7	23	47	43	63	1	2	51	7	51	61	45	69	19	23	71
15	63	15	79	47	71	75	19	71	1	7	39	35	69	43	63	75	59	79
63	79	31	77	15	63	55	75	43	71	39	63	51	21	71	15	15	71	23
23	29	47	15	71	55	63	43	71	55	55	7	39	27	59	71	15	55	31
55	23	63	63	7	7	63	7	63	31	47	47	23	63	3	23	55	63	23
39	55	37	79	15	13	15	71	13	71	39	15	55	39	7	79	7	63	47
15	23	7	15	47	47	23	23	63	7	39	55	23	7	7	55	63	23	79

La pantalla de un ordenador crea imágenes utilizando **píxeles**, que son pequeños puntos individuales de color. Cada píxel es como un "ladrillo" en un mosaico, y la combinación de muchos píxeles juntos forma una imagen visible.

Un usuario quiere que adivines a qué componente informático se refiere la imagen que se plasma en la cuadrícula a colorear. Para ello, te proporciona una combinación de bits.

En informática, un **bit** es la unidad básica de información. Solo puede tener dos valores posibles: **0** o **1**. Estos valores representan los estados fundamentales de los sistemas digitales y se utilizan para almacenar y procesar información.

El valor 0 de un bit representa el estado de apagado en sistemas digitales mientras que el valor 1 representa el estado de encendido. Considerando esto, tendrás que colorear sólo las casillas que tengan un valor de encendido en la combinación proporcionada.

La combinación es la siguiente: 00000000 00000000 000 00000000 00000000 000
 000111 000000 111000 00 1111100000 11111 00 00 111111 000 111111 00 0 1111111 000
 1111111 0 0 111111111111111111 0 0 1111111111111111 0 00 111111111111111 00 0000
 111111111111 0000 0000 11111111111 0000 000 1111111111111 000 000 1111111111111 000
 000 111111111111 000 0000 11111111111 0000 0000 1111111111 0000 00000 111111111
 00000 0000000 11111 0000000 00000000000000000000 00000000000000000000.

NOTA: Los números que aparecen en la cuadrícula son utilizados por el PC, sin embargo nosotros no haremos uso de ellos, sólo seguiremos la secuencia anterior dada.

¿A qué componente informático hace referencia la imagen obtenida?