



Обработка формата BMP

Общие требования - представлены [тут](#)

Программа должна иметь следующие функции по обработке изображений:

1. (1) Рисование квадрата. Флаг для выполнения данной операции: `—square`. Квадрат определяется:
 1. Координатами левого верхнего угла. Флаг `—left_up`, значение задаётся в формате `left.up`, где `left` - координата по `x`, `up` - координата по `y`
 2. Размером стороны. Флаг `—side_size`. На вход принимает число больше 0
 3. Толщиной линий. Флаг `—thickness`. На вход принимает число больше 0
 4. Цветом линий. Флаг `—color` (цвет задаётся строкой `rrr.ggg.bbb`, где `rrr/ggg/bbb` - числа, задающие цветовую компоненту. пример `—color 255.0.0` задаёт красный цвет)
 5. Может быть залит или нет. Флаг `—fill`. Работает как бинарное значение: флага нет - `false`, флаг есть - `true`.
 6. Цветом которым он залит, если пользователем выбран залитый. Флаг `—fill_color` (работает аналогично флагу `—color`)
2. (2) Поменять местами 4 куса области. Флаг для выполнения данной операции: `—exchange`. Выбранная пользователем прямоугольная область делится на 4 части и эти части меняются местами. функциональность определяется:
 1. Координатами левого верхнего угла области. Флаг `—left_up`, значение задаётся в формате `left.up`, где `left` - координата по `x`, `up` - координата по `y`
 2. Координатами правого нижнего угла области. Флаг `—right_down`, значение задаётся в формате `right.down`, где `right` - координата по `x`, `down` - координата по `y`
 3. Способом обмена частей: “по кругу”, по диагонали. Флаг `—exchange_type`, возможные значения: `clockwise`, `counterclockwise`, `diagonals`
 4. *Особенность работы системы:* Координаты используются по принципу `[left_up, right_down)`. При нечетной длине размер берется как 2 целой части деления на пополам. Пример - `left_up = 96.112`, `right_down = 299.175` → `175 - 112 = 63` → `63 // 2 = 31` → `2 * 31 = 62` строки будет изменено → по вертикали меняются строки `112..173`, а не `112..175`
3. (3) Находит самый часто встречаемый цвет и заменяет его на другой заданный цвет. Флаг для выполнения данной операции: `—freq_color`. функциональность определяется:
 1. Цветом, в который надо перекрасить самый часто встречаемый цвет. Флаг `—color` (цвет задаётся строкой `rrr.ggg.bbb`, где `rrr/ggg/bbb` - числа, задающие цветовую компоненту. пример `—color 255.0.0` задаёт красный цвет)

From:
<https://se.moevm.pro/> - МОЭВМ Вики [se.moevm.pro]

Permanent link:
https://se.moevm.pro/doku.php/courses:programming:cw_vars:spring:4:4.4

Last update:



