

//Andrei Cristian SOLOMON

//334AA

Tema acestui proiect este modificarea unei imagini de tip bmp in scopul oglindirii acesteia.

Pentru realizarea temei am realizat citirea imaginii bmp intr-o matrice de tip RGB, apoi am schimbat pozitiile pixelilor pe directia ceruta pentru oglindire si am salvat noua imagine in fisierul sursa.

#### **MainClass:**

Nu contine metode proprii

#### **MatrixView:**

Constructorul va genera matricea RGBA corespunzatoare imaginii

show - Afiseaza matricea obtinuta(folosita doar pentru debug)

mirror - Functia ce realizeaza oglindirea imaginii orizontal sau vertical

#### **Validate:**

validPath - Verifica validitatea cii imaginii

validPos - Verifica validitatea caracterului corespunzator tipului de oglindire

#### **InterfacePrint:**

Interfata ce implementeaza metodele start, stop si getTime folosite pentru aflarea timpului de executie

**Time:** clasa abstracta

start - Citirea timpului de pornire

stop - Citirea timpului de oprire

getTime - Returneaza timpul necesar fiecarei operatii

#### **User:**

pathIn - Citirea cii imaginii

setRotation - Citirea rotatiei

getRotation - Returnarea cii imaginii

pathOut - Generarea cii fisierului returnat

#### **ImageInOut:**

read - Citirea imaginii

write - Scrierea imaginii

Siteografie:

<https://thiscouldbebetter.wordpress.com/2011/08/16/reading-and-writing-a-bmp-file-using-java/>

<https://stackoverflow.com/questions/17015340/how-to-read-a-bmp-file-identify-which-pixels-are-black-in-java>

<https://www.programcreek.com/java-api-examples/javax.imageio.ImageIO>