**Лабораторная работа №2**

Тема: Чтение и запись графических изображений в формате **BMP**.

1. Написать функцию для отображения (чтения с диска) в заданной области окна изображения в формате BMP.

**int ShowBitMap(HWND hWnd, RECT& r, HBITMAP hBit, int x, int y**)

//Функция отображает рисунок в заданной позиции окна

//hWnd - дискриптор окна, куда выводится изображение

//r – область в окне, куда выводится изображение

//hBit - дискриптор рисунка

//(x,y) - координаты левого верхнего угла изображения в окне вывода

1. Написать функцию для записи на диск изображения заданной области окна в формате BMP.

**int ClientToBmp(HWND hWnd, RECT& r, char \*Name)**

//Сохранение рабочей области окна в файле Name.bmp

//hWnd - дискриптор окна, рабочая область которого сохраняется

//r – область в окне, которая сохраняется в файле

//Name - имя файла для сохранения

1. Тестирование функций **ShowBitMap** и **ClientToBmp**
   1. С помощью манипулятора «мышь» выделить область в окне и записать изображение выделенной области на диск в формате BMP.

Для указания местоположения файла \*.bmp использовать стандартное окно диалога Windows для сохранения файла (библиотека MFC).

* 1. Отобразить сохраненный на диске файл \*.bmp в текущем окне Windows (команда меню **Tests►Image**), ***предварительно (!)*** указав координаты левого верхнего угла изображения с помощью ЛКМ (левая клавиша мыши).

Для указания местоположения файла \*.bmp использовать стандартное окно диалога Windows для открытия файла (библиотека MFC).