

# GSP Aufgabe 3 Dokumentation von Ervin Kaltak und Ruben Marin Grez

## Modulkonzept:

### Decode:

- decodiert die BMP datei
- hält struct für fileheader und infoheader
- hält array für die Farbtabelle
- dekodiert und druckt:
  - 24 bit unkomprimiert
  - 8 bit unkomprimiert
  - 8 bit komprimiert

### Output:

- druckt die Pixel auf dem Display
- setzt das Display zurück

### Input:

- überprüft, ob S7 gedrückt wurde

## UML:

