

```
00000000 42 4D 36 80 70 00 00 00 00 00 36 00 00 00 28 00 BM
00000010 00 00 00 07 00 00 00 05 00 00 01 00 18 00 00 00
```

Aquí se observa que es la firma y se representa con BM, pero solo son 42 en hexadecimal entonces eso es un valor de 66 bytes.

```
42 4D 36 80 70 00 00 00 00 00 36 00 00 00 28 00 BM6Cp..
```

Son los cuatro que determinan el tamaño del documento, pero se usa el recurso de invertir para poder sacar el tamaño de este que seria 7,372,854 bytes

```
42 4D 36 80 70 00 00 00 00 00 36 00 00 00 28 00 BM6Cp..
```

Se continua con el reservado del archivo que en este caso da 0.

```
42 4D 36 80 70 00 00 00 00 00 36 00 00 00 28 00 BM6Cp..
```

En este caso se observa que de igual manera se tiene que invertir para que solo quede 36 y si lo convertimos a decimal nos da un valor de 54 bytes.

```
42 4D 36 80 70 00 00 00 00 00 36 00 00 00 28 00 BM6Cp..
00 00 00 07 00 00 00 05 00 00 01 00 18 00 00 00 ..C
```

Aquí se observa el tamaño que si se invierte son 28 en hexadecimal convirtiendo a decimal son 40 bytes

```
42 4D 36 80 70 00 00 00 00 00 36 00 00 00 28 00 BM6Cp..
00 00 00 07 00 00 00 05 00 00 01 00 18 00 00 00 ..C
```

En este caso se va a calcular el ancho de la imagen, de igual manera se invierte eso nos daría un valor de 1,920 pixeles.

```
42 4D 36 80 70 00 00 00 00 00 36 00 00 00 28 00 BM6Cp..
00 00 00 07 00 00 00 05 00 00 01 00 18 00 00 00 ..C
```

Para sacar el largo de la imagen se nos dice que se tiene 00 05 00 00 nada mas aplicamos la de invertir para que nos de 1,280 pixeles

```
42 4D 36 80 70 00 00 00 00 00 36 00 00 00 28 00 BM6Cp..
00 00 00 07 00 00 00 05 00 00 01 00 18 00 00 00 ..C
```

Aquí el plano da 1 porque al momento de hacer la inversión solo nos quedaría 00 01 entonces por eso el resultado.

```
42 4D 36 80 70 00 00 00 00 00 36 00 00 00 28 00 BM6Cp..
00 00 00 07 00 00 00 05 00 00 01 00 18 00 00 00 ..C
```

Se agarran los siguientes 2 bytes que al igual que en casos anteriores se invierte para que nos de un valor de 18 que eso es el equivalente a 24 bytes entonces la imagen tiene un total de colores de 16M.

```
42 4D 36 80 70 00 00 00 00 00 00 36 00 00 00 28 00 BM6Ç
00 00 80 07 00 00 00 05 00 00 01 00 18 00 00 00 ..Ç
00 00 00 80 70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 ...Ç
```

Se agarran otros 4 bytes y se observa que la compresión porque da un total de 0

```
42 4D 36 80 70 00 00 00 00 00 00 36 00 00 00 28 00 BM6Ç
00 00 80 07 00 00 00 05 00 00 01 00 18 00 00 00 ..Ç
00 00 00 80 70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 ...Ç
```

Estos bytes son para sacar el tamaño de la imagen en este caso igual aplicamos inversión para que quede 00 70 80 00 dándonos un valor de 7, 372, 800

```
42 4D 36 80 70 00 00 00 00 00 00 36 00 00 00 28 00 BM6Ç
00 00 80 07 00 00 00 05 00 00 01 00 18 00 00 00 ..Ç
00 00 00 80 70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 ...Ç
```

Se calcula los pixeles del eje x, pero se puede observar que solo son puros 0 entonces eso nos da a entender que no esta definido

```
42 4D 36 80 70 00 00 00 00 00 00 36 00 00 00 28 00 BM6Ç
00 00 80 07 00 00 00 05 00 00 01 00 18 00 00 00 ..Ç
00 00 00 80 70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 ...Ç
```

Al igual que en el eje X en eje Y también son puros 0 entonces igual no esta definido

```
42 4D 36 80 70 00 00 00 00 00 00 36 00 00 00 28 00 BM6Çp
00 00 80 07 00 00 00 05 00 00 01 00 18 00 00 00 ..Ç..
00 00 00 80 70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 ..Çp
00 00 00 00 00 00 00 05 01 0D 02 00 0A 03 00 0B 00 ....
```

Los colores definidos como son 0 entonces eso quiere decir que usa todos los colores

```
42 4D 36 80 70 00 00 00 00 00 00 36 00 00 00 28 00 BM6Çp
00 00 80 07 00 00 00 05 00 00 01 00 18 00 00 00 ..Ç..
00 00 00 80 70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 ..Çp
00 00 00 00 00 00 05 01 0D 02 00 0A 03 00 0B 00 ....
```

Y los colores importantes igual son 0 entonces todos son importantes