

```
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  BMGp..
```

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

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

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  BMGp..
```

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  BMG  
00 00 00 07 00 00 00 05 00 00 01 00 18 00 00 00 ..ç
```

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  BMG  
00 00 80 07 00 00 00 05 00 00 01 00 18 00 00 00 ..ç
```

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  BMG  
00 00 80 07 00 00 00 05 00 00 01 00 18 00 00 00 ..ç
```

Para sacar el largo de la imagen se nos dice que se tiene 00 05 00 00 nada más 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  BMG  
00 00 80 07 00 00 00 05 00 00 01 00 18 00 00 00 ..ç
```

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  BMG  
00 00 80 07 00 00 00 05 00 00 01 00 18 00 00 00 ..ç
```

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 36 00 00 00 28 00 BM6C
00 00 80 07 00 00 00 05 00 00 01 00 18 00 00 00 ...C.
00 00 00 80 70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 ...C.
```

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



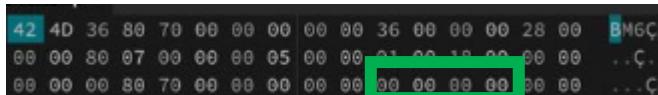
```
42 4D 36 80 70 00 00 00 00 00 36 00 00 00 28 00 BM6C
00 00 80 07 00 00 00 05 00 00 01 00 18 00 00 00 ...C.
00 00 00 80 70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 ...C.
```

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 36 00 00 00 28 00 BM6C
00 00 80 07 00 00 00 05 00 00 01 00 18 00 00 00 ...C.
00 00 00 80 70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 ...C.
```

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 36 00 00 00 28 00 BM6C
00 00 80 07 00 00 00 05 00 00 01 00 18 00 00 00 ...C.
00 00 00 80 70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 ...C.
```

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 36 00 00 00 28 00 BM6Cp
00 00 80 07 00 00 00 05 00 00 01 00 18 00 00 00 ...C...
00 00 00 80 70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 ...Cp
00 00 00 00 00 00 00 05 01 0D 02 00 0A 03 00 0B 00 .....p
```

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 36 00 00 00 28 00 BM6Cp
00 00 80 07 00 00 00 05 00 00 01 00 18 00 00 00 ...C...
00 00 00 80 70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 ...Cp
00 00 00 00 00 00 00 00 05 01 0D 02 00 0A 03 00 0B 00 .....p
```

Y los colores importantes igual son 0 entonces todos son importantes