

bitmap is een soort 2d array

d.m.v. 2 for loops en `image[i][j]` elke pixel na gaan

voor **grayscale**:

- neem gemiddelde van rood, groen en blauw
- pas deze toe op alle 3

voor **sepia**:

- formules voor kleur calculatie gegeven

$\text{sepiaRed} = .393 * \text{originalRed} + .769 * \text{originalGreen} + .189 * \text{originalBlue}$

$\text{sepiaGreen} = .349 * \text{originalRed} + .686 * \text{originalGreen} + .168 * \text{originalBlue}$

$\text{sepiaBlue} = .272 * \text{originalRed} + .534 * \text{originalGreen} + .131 * \text{originalBlue}$

- maak aparte formule aan voor elk van 3 sommen
- als > 255 , sla op als 255
- bereken voor elke pixel alle 3 de nieuwe waardes

voor **reflection**:

- gebruik een trade functie

`temp = a`

`a = b`

`b = temp`

- wissel eerste pixel met laatste om en werk zo naar het midden

iteratie wordt dus $i < \text{width}/2$ i.p.v. $i < \text{width}$

- probeer padding uit?? <- achteraf niet nodig: width is zonder padding