

Fonction `pushImage` de LovyanGFX

La fonction `pushImage` permet d'afficher une image depuis un tableau de pixels directement sur l'écran. Voici la signature de la fonction :

cpp

Copy

```
void pushImage(int16_t x, int16_t y, int16_t w, int16_t h, const uint16_t *image);
```

- **x, y** : les coordonnées du coin supérieur gauche où l'image sera affichée.
- **w, h** : la largeur et la hauteur de l'image.
- **image** : un tableau C contenant les données de l'image au format `uint16_t`.

Format du tableau C

Les données de l'image doivent être sous forme de tableau de valeurs `uint16_t` (2 bytes par pixel). Chaque pixel de l'image est codé en **16 bits** dans le format **RRRRRGGGGGGBBBBB** (5 bits pour le rouge, 6 bits pour le vert, et 5 bits pour le bleu), ce qui correspond à une palette de 65 536 couleurs possibles.

Génération d'un C array au bon format

Pour générer un tableau C valide contenant les données de l'image, nous allons utiliser l'outil en ligne [FileToArray](#). Voici la procédure à suivre :

1. **Aller sur le site** : [FileToArray](#)
2. **Téléverser l'image** : Cliquez sur **Choose File** et sélectionnez l'image que vous souhaitez afficher.
3. **Choisir le mode de palette** : Dans le menu déroulant **Palette Mode**, sélectionnez **16bit RRRRRGGGGGBBBBB (2byte/pixel)**.
4. **Obtenir le code** : Après avoir téléchargé l'image, l'outil va générer un tableau C contenant les données de l'image au format correct. Copiez le tableau C généré.