

Przykład:

```
400 400 1.ppm
2
100,200
300,200
```

Plik wynikowy ma rozmiar 400x400 jest plikiem tekstowym o nazwie „1.ppm”. Na płaszczyźnie znajdują się 2 punkty o współrzędnych (100,200) oraz (300,200).

Przykład:

```
1920 1200 1.bmp
4
200,100
300,300
100,200
200,200
```

Plik wynikowy ma rozmiar 1920x1200 jest plikiem binarnym o nazwie „1.bmp”. Na płaszczyźnie znajdują się 4 punkty o współrzędnych (200,100), (300,300), (100,200) oraz (200,200).

Struktura plików PPM (Portable Pixel Map). Przykładowy plik:

```
P3
#Jan Nowak
100 60
255
255 255 255 255 255 255 255 255 255 .... (i tak dalej)
```

Pierwsza linijka to opis formatu (u nas zawsze „P3”). Druga linijka to komentarz po znaku „#” - proszę tam umieścić informacje o autorze programu. Kolejna linijka („100 60”) to rozmiar obrazka w poziomie i pionie. Linia czwarta u nas zawsze będzie równa „255”. Linia piąta to dane – są to składowe koloru kolejno R G B pierwszego punktu , R G B drugiego itd. - linia po linii.

Struktura pliku BMP. Nagłówek (w zapisie heksdecymalnym – patrz plik „bmp_header.txt”):

```
42 4d 36 53 07 00 00 00 00 00 36 00 00 00 28 00 00 00 90 01 00 00 90 01 00 00 01 00 18 00 00 00
00 00 00 53 07 00 00 01 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

Nas interesują tylko 4 bajty z nagłówka – oznaczone tu na czerwono. Jest to rozmiar X i Y obrazka (proszę zwrócić uwagę na kolejność bajtów dla liczby 16 bitowej!!!). Po tym nagłówku następuje ciąg 8 bitowych liczb reprezentujących składowe kolejnych punktów obrazu (w jakiej kolejności RGB czy może też BGR czy jeszcze innej – do „rozgryzienia”).