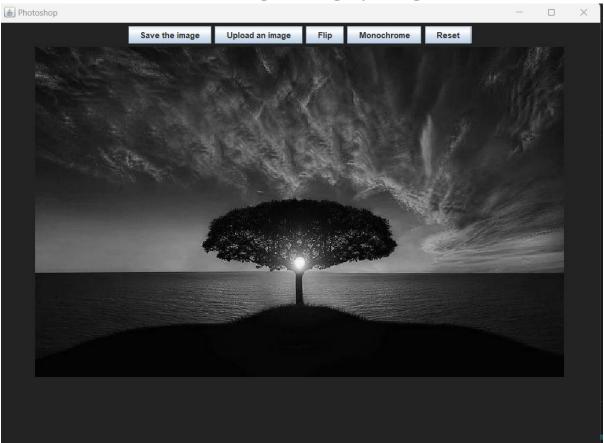
# Billedredigeringsprogram



# Indholdsfortegnelse

| Introduktion     | 3 |
|------------------|---|
| Brugervejledning | 3 |

#### Introduktion

Opgaven gik uden på at lave et simpelt billedredegering program som kan udføre nogle af de funktioner.

### Brugervejledning

Første skal man starte med at køre programmet, efter vil der åbnes et vindue.

Derefter skal man tryk på den knap hvor der står upload an image, og vælge den fil som man vil transformere.

Efter er der kun to muligheder. Enten kan man rotere billede ved at tryk på rotate eller gør den sorthvid ved at tryk på monochrome. Efter kan man gemme billede ved at give et navn og et fil navn, som .jpg

## Gennemgang af Kode og Ideer.

```
grafikpanel panel = new grafikpanel();
    JFrame window = new JFrame("Photoshop");
    window.add(panel);
    window.setDefaultCloseOperation(JFrame.DISPOSE_ON_CLOSE);
    window.setSize(500,500);
    window.setVisible(true);
    Color c = new Color(35,35,35);

window.setBackground(c);
```

Den dele af koden selve tegner panel og implantere alt fra klassen grafikpanel. Den sætter også en baggrundsfarve.

For at kunne opfylde minimumskrav skal jeg have lavet knapper, og jeg bruger action event til at køre min metoder nå knapper bliver trykket.

Her starter med at sætte knappen

```
public void upload_actionPerformed(ActionEvent e) { //Method
   if (e.getSource() == upload) {
```

```
JFileChooser file = new JFileChooser();
            FileNameExtensionFilter filter = new FileNameExtensionFilter(
                "JPG & png Images", "jpg", "png");
            file.setFileFilter(filter);
            if (file.showOpenDialog(getParent()) ==
JFileChooser.APPROVE_OPTION) {
                try {
                    photo.removeAll();
                    File path = file.getSelectedFile();
                    picture = ImageIO.read(path);
                    photo.setIcon(new ImageIcon(picture));
                    add(photo);
                    for (int y = 0; y < photo.getHeight(); y++) {</pre>
                        for (int x = 0; x < photo.getWidth(); x++) {
                            int pixel = picture.getRGB(x, y);
                            Color color = new Color(pixel, true);
                            int red = color.getRed();
                            int blue = color.getBlue();
                            int green = color.getGreen();
                            int alhpa = color.getAlpha();
                            System.out.println("red = " + red + " blue = " +
blue + " green = " + green + " alpha = " + alhpa);
                        }
                    photo.repaint();
                    this.repaint();
                } catch (IOException ioe) {
                    ioe.printStackTrace();
                    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Error");
```

Her bliver der kørt en metode som først tjekker hvis knappen bliver trykket og ved at bruge filechooser indlæser den en fil som en bufferedImage som så bliver tegnet ved at bruge photo som er en label.

Når man trykker på save knappen bliver den kørt. Den ved at bruge Jfilechooser gemmer billede.

#### Konklusion

Projekten er langt fra færdig og man kan stadig tilføje mange udvidelser og gør tingene nemmer.