Compte rendu TP2 Méthode d'enrichissement de code graphiques

Encodage de message:

```
samuel@samuel-X71Q: ~/Master2/Compression/QRCode2
samuel@samuel-X71Q: ~/Master2/Compression/QRCode2$ g++ enriCode.cpp -o samuel@samuel-X71Q: ~/Master2/Compression/QRCode2$ ./code
Matrice principale :
0 1 2
1 2 3
Vecteur :
10 9
9 8
8 7
Resultat de la multiplication :
25 22
52 46
samuel@samuel-X71Q: ~/Master2/Compression/QRCode2$ ■
```

Résultat de la multiplication d'une matrice par un vecteur

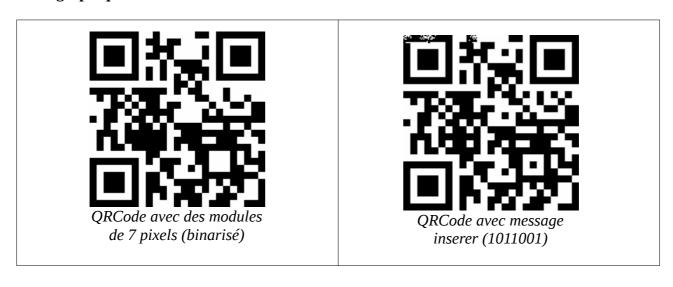
Encodage de Hamming:

```
samuel@samuel-X71Q: ~/Master2/Compression/QRCode2
samuel@samuel-X71Q: ~/Master2/Compression/QRCode2$ g++ enriCode.cpp -o cosamuel@samuel-X71Q: ~/Master2/Compression/QRCode2$ ./code
Message a encoder :
1
0
1
Resultat de l'encodage
0
1
1
0
0
1
1
samuel@samuel-X71Q: ~/Master2/Compression/QRCode2$
```

Encodage d'un message par la méthode de Hamming

L'encodage de Hamming se fait en réalisant une « multiplication » entre la matrice génératrice et le message à encoder. Ici le message et la matrice génératrice sont des matrices binaires, la multiplication deux éléments (0 ou 1) vaut 0 si les deux éléments valent 0, 1 sinon.

Code graphique à deux niveaux :



Personnalisation d'un code graphique :



Image à intégrer en RGB



Image en niveau de gris

Assemblage de deux images :



Image à assembler



Le QRCode à assembler

