

MMT practicum 1

Voor dit practicum werk je samen in groepjes van 2. De groepssamenstelling blijft voor de rest van het semester dezelfde en is reeds vastgelegd in blackboard (met uitzondering van de practica die als 'individueel' zijn gemarkeerd).

In dit practicum maak je gebruik van de bitstream klassen die door het onderwijsteam ter beschikking zijn gesteld op blackboard. Het is niet toegelaten deze code aan te passen.

Vertrekkende van een ongecomprimeerde TGA file moet je programma deze kunnen inlezen, encoderen mbv RLE en terug uitschrijven in het juiste formaat. Het resulterende bestand moet voldoen aan de standaard, dwz dat je hem moet kunnen openen met een willekeurige picture viewer die TGA files ondersteunt. Daartoe moet je niet vergeten de nodige header informatie aan te passen!

Meer informatie over het TGA formaat en hoe de RLE compressie dient geïmplementeerd te worden kan je vinden op : <http://www.gamers.org/dEngine/quake3/TGA.txt>

Op blackboard voorzien we een reeks voorbeeld-images die je kan gebruiken als test input voor je programma. Uiteraard moet het programma werken op elke willekeurige TGA image die van het type 2 is : uncompressed RGB. Je gecodeerde bestand moet van type 10 zijn : RLE encoded RGB

De executable heeft volgende vormen (en geeft/heeft verder geen prompts/settings/...) :

- Windows : tga_encode.exe inputfile.tga outputfile.tga
- Linux: tga_encode inputfile.tga outputfile.tga

Let op, practica waarbij de syntax niet voldoet aan bovenstaande richtlijn worden niet geëvalueerd door het onderwijsteam.

Inlevering van deze opdracht gebeurt via blackboard, waar ook de uiterste inleverdatum vermeld staat. Wat moet je inleveren ? Een zip file met :

- Code, inclusief een make file of een Visual Studio solution
- Executable, inclusief eventuele externe dependencies. Vermijd het gebruik van nutteloze externe libraries (bv QT is hiervoor niet nodig) ! Als je een windows executable include moet deze gebuild zijn in RELEASE mode.
- Voorbeeld-output op basis van de bestanden die op blackboard ter beschikking zijn.