

GS3

Markus Blechschmidt
Bastian Weiser

April 2016

Analyse der Aufgabenstellung

Die Aufgabe besteht darin, sich mit Zeiger, Strukturen und dynamischer Speicherverwaltung zu beschäftigen. In Zuge dessen besteht die Aufgabe, eine Bitmap Datei einzulesen, zu analysieren und zu manipulieren. Besondere Schwerpunkte hierbei sind die Berücksichtigung der Anatomie und Codierung der Datei und das Allokieren und Freigeben von Speicher auf dem Heap.

Module

main

Öffnen der Datei, Übergabe des Filestreams an das Bitmap Handler Modul, Aufrufen der manipulierenden Funktionen

BMP Handler

Auslesen und Schreiben der Bitmap Datei. Anlegen, Verwalten, Bereitstellen des Pixel Arrays

BMP Util

Manipulation und Auswertung des Pixel Arrays (Suchen und Umranden der Rechtecke)