

Aufgabe: PicStampTool

Erstellen Sie ein Java Programm (Kommandozeile, runnable jar) welches über einen Parameter (=Dateiname) mit einer gegebenen Bilddatei (z.B. icon.bmp), die im gleichen Verzeichnis liegt, aufgerufen wird.

Aufgabe ist es dieser Bilddatei jeweils die Ziffern 0-9 aufzustempeln und unter dem jeweiligen Namen (z.B. icon0.bmp, icon1.bmp.....icon9.bmp) abzuspeichern.

Hinweise zur Vereinfachung der Lösung: In dieser Aufgabenstellung hat die Bilddatei eine Auflösung von 40x40 Pixel und liegt im einfachen bmp Format vor (256Farben = 1 Byte pro Pixel). In der Aufgabenstellung ist ein portabler HexEditor beigelegt, falls Sie über keinen verfügen. Außerdem befindet sich dort ein gedruckter Wikipedia Eintrag über das BMP Format.

Beispiel: Ausgangsdatei (icon.bmp):



Ergebnis: eingestempelte Ziffer ist Bestandteil der Bilddatei. (Anwendung z.B.beim Webseitendesign) Das Design der Schrift ist für diese Aufgabenstellung irrelevant und sollte so einfach wie möglich gestaltet werden.



Viel Erfolg!