1- Le codage utilisé utilise des nombres pour indiquer le nombre de pixels blancs et le nombre de pixels noirs. On commence toujours par des pixels blancs (quand ça commence par un pixel noir, on ajoute un 0 au départ). On utilise donc un peu la méthode des nonogrames : chaque nombre indique le nombre de pixels de même couleur à la suite, à chaque nouveau nombre on change de couleur, et on commence toujours par les blancs.

2-

taille du fichier image = nombre de bits nécessaires pour coder le plus grand nombre possible (parmis le codage employé \* le nombre de nombres total du codage employé

= 3\*17

= 51

taille de l'image en mémoire = largeur \* hauteur \* profondeur

= 5\*6\*1

= 30

taux de compression = 1 - (taille du fichier image / taille de l'image en mémoire)

= 1 - (51/30)

= -0.7

le taux de compression est donc de environ 70%.

3- il s'agit d'un système de compression sans pertes.