TP rotation image Termianle - NSI

# 1 Problématique

La rotation d'une image est ne fonctionnalité proposée par n'importe quel logiciel de retouche tel Gimp. L'opération n'est cependant pas triviale et peut demander une durée non négligeable.

Construire un algorithme de rotation d'une image en appliquant le principe de « diviser pour régner ».

## 2 Principe

Un algorithme de type « diviser pour régner » se décompose en trois parties :

- diviser : Le problème est partagé en plusieurs petits problèmes identiques.
- traitement : Chaque petit problème est résolu.
- recombinaison : Les petits problèmes résolus sont assemblés pour remonter au problème principal.

Activité 1 : Réflexion commune : Considérons une image aux dimensions connues. Quelles étapes pourrions-nous imaginer pour répondre à notre problématique?

## 3 Algorithme de rotation

## 3.1 Chargement de l'image

PIL ( $Python\ Image\ Library$ ) -anciennement pillow- est une bibliothèque de traitement d'image. Le code ci-après charge et affiche une image :

```
from PIL import Image

im = Image.open("image.png")
im.show()
```

Afin de travailler sur l'image nous pouvons récupérer des informations :

```
largeur, hauteur = im.size
px = im.load()
```

La variable px est une matrice représentative des pixels de l'image. La couleur du pixel de coordonnées (x,y) est donnée par l'instruction  $\mathbf{px}[\mathbf{x},\mathbf{y}]$ . Il est également possible d'affecter une nouvelle couleur c à un pixel :  $\mathbf{px}[\mathbf{x},\mathbf{y}] = \mathbf{c}$ .

Activité 2 : Charger et afficher une image carrée. Il est possible de récupérer cette image sur https://www.freepng.fr/.

### 3.2 Application de l'algorithme Diviser pour régner

#### Activité 3:

- 1. Écrire une double boucle qui effectue la rotation de quatre pixels dans le sens anti-horaire.
- 2. Écrire une fonction rotation\_auxiliaire(px : object, x : int, y : int, t : int)  $\rightarrow$  None qui applique l'algorithme récursif exprimé dans l'activité 1. Inclure la boucle de la question précédente dans cette fonction.
- 3. Écrire la fonction **rotation(px : object, taille : int)->None** qui effectuera l'appel principal de la fonction précédente.

