



INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN por objetos en Java

Requerimientos funcionales

Listado de Requerimientos

Nombre	R1 – Mostrar una imagen BMP
Resumen	Se debe mostrar una imagen BMP de máximo 400x300 píxeles. Si la imagen es más grande se debe solamente mostrar la esquina superior izquierda hasta ocupar el espacio disponible.
Entradas	
Nombre del archivo que contiene la imagen	
Resultados	
La imagen BMP que es presentada en la pantalla	

Nombre	R2 – Transformar la imagen
Resumen	A partir de la imagen presentada en pantalla, mostrar el resultado de aplicar seis transformaciones a la misma. Estas transformaciones incluyen, el negativo de la imagen, el flip horizontal, la binarización, el pixelamiento, escala de grises y convolución.
Entradas	
Imagen Original antes de que se aplique el filtro	
Algunas transformaciones requieren parámetros: para aplicar la binarización se necesita un umbral, para aplicar una convolución es necesaria una matriz de convolución.	
Resultados	
La imagen después de que se aplicó el filtro	