

# Ukrywanie tekstu w bitmapach

Adam Daniluk

28 listopada 2016

## 1 Opis

Projekt będzie polegał na zakodowaniu tekstu w w bitmapach w taki sposób, aby obraz nie ulegał zmianie. Objasnienie teoretyczne można znaleźć na stronie: <http://www.algorytm.org/inne/ukrywanie-tekstu-w-bitmapach.html>

## 2 Wykorzystane technologie/biblioteki

Program będzie pisany w Javie w oparciu o standardowe biblioteki takie jak file, image, imageio i możliwe że swing dla nadania aplikacji wyglądu okienkowego.

## 3 Zakres funkcjonalny

- Otwieranie istniejącego obrazu w formacie bmp
- pobieranie tekstu od użytkownika
- testowanie czy dany tekst "zmieści się w obrazie"
- zakodowanie tekstu i zapis obrazu
- odkodowanie obrazu i wyświetlenie tekstu