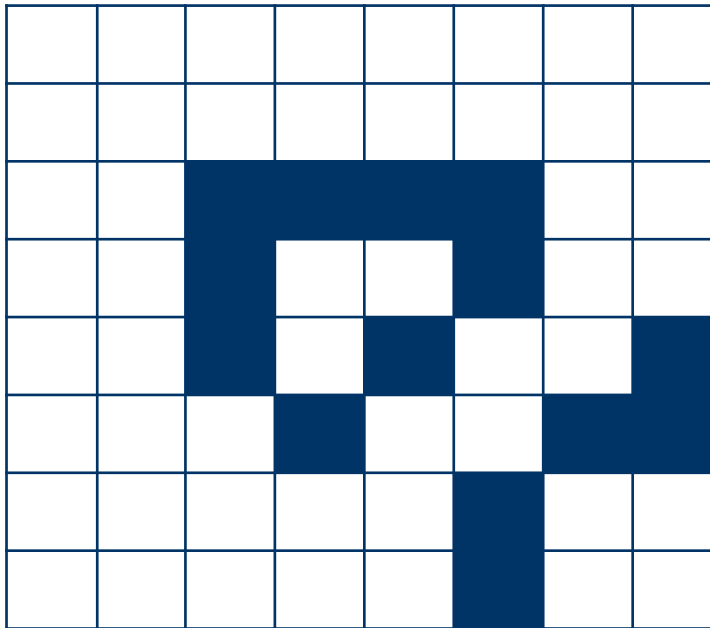
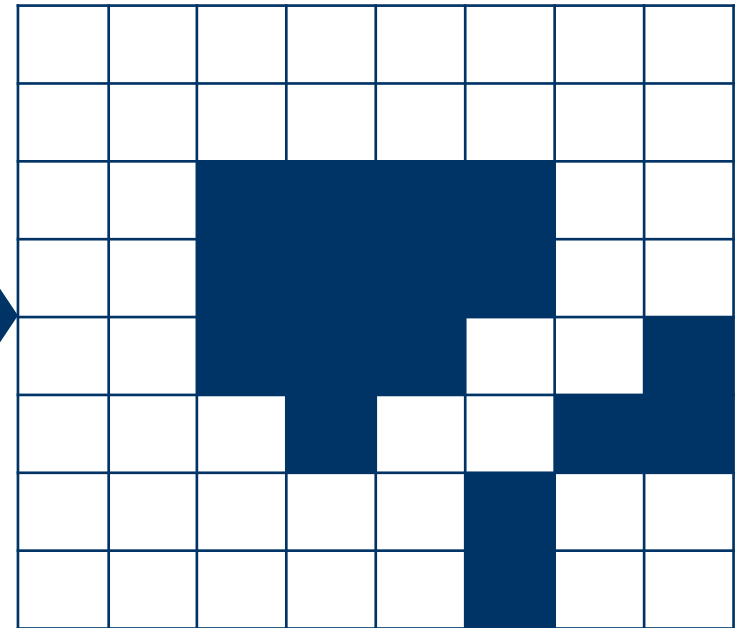




Fill holes (4 connected example)



Source



Destination



Fill holes (4 connected example)

		1	1	1	1		
		1			1		
		1		1			1
			1			1	1
					1		
					1		



2	2	2	2	2	2	2	2
2							2
2		1	1	1	1		2
2		1			1		2
2		1		1			1
2			1			1	1
2					1		2
2	2	2	2	2	1	2	2

Source

1. Markeer alleen de rand pixels die niet deel uitmaken van een blob



Fill holes (4 connected example)

2	2	2	2	2	2	2	2
2							2
2		1	1	1	1		2
2		1			1		2
2		1		1			1
2			1			1	1
2					1		2
2	2	2	2	2	1	2	2



2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	1	1	1	1	2	2
2	2	1			1	2	2
2	2	1		1	2	2	1
2	2	2	1	2	2	1	1
2	2	2	2	2	1	2	2
2	2	2	2	2	1	2	2

2. Markeer alle background pixels



Fill holes (4 connected example)

2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	1	1	1	1	2	2
2	2	1			1	2	2
2	2	1		1	2	2	1
2	2	2	1	2	2	1	1
2	2	2	2	2	1	2	2
2	2	2	2	2	1	2	2



2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	1	1	1	1	2	2
2	2	1	1	1	1	2	2
2	2	1	1	1	2	2	1
2	2	2	1	2	2	1	1
2	2	2	2	2	1	2	2
2	2	2	2	2	1	2	2

3. Set alle gaten op 1



Fill holes (4 connected example)

2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	1	1	1	1	2	2
2	2	1	1	1	1	2	2
2	2	1	1	1	2	2	1
2	2	2	1	2	2	1	1
2	2	2	2	2	1	2	2
2	2	2	2	2	1	2	2



		1	1	1	1		
		1	1	1	1		
		1	1	1			1
			1			1	1
					1		
					1		

4. Maak alle gemarkeerde pixels 0



Fill holes

Opdracht

Implementeer de functie:

- `vFillHoles()`

Gebruik `iNeighbourCount()`