Del2 - Progammeringsoppgave (bitmaps)

Jobb deg gjennom dokumentet "Case: Bitmaps" som ligger under uke16. Lag din egen 24 bits bmp/dib fil som du tester med.  
  
Når du har fått koden som gjennomgås her til å fungere som forventet utvider du programmet med følgende:

* Legg til en funksjon gjør det mulig å endre en av fargene på alle pikslene. Funksjonen skal lages slik at den kan endre på vilkårlig fargekomponent (r,g eller b) som kan settes til vilkårlig farge. Funksjonsprototypen skal se slik ut:  
    
         void changeColor(vector<Pixel> &pixelTabell, int component, int color)     //component: 0=R, 1=G, 2=B
* Legg til en funksjon som gjør pikslene i bildet om til gråtoner etter følgende algoritme:  For hver piksel bergnes en gjennomsnittsverdi av r,g og b-verdiene. Deretter settes pikselens r=g=b=gjennomsnittsverdien. Funksjonsprototypen skal se slik ut:  
     
         void greyScale(vector<Pixel>&pixelTabell)