



## Segunda comparacion

Header (14 bytes)

Signature (2 bytes)

42 4D

En esto podemos saber que es un archivo BMP

FileSize (4 bytes)

36 80 70 00 Al momento de realizar la inversión quedaría como 00 70 80 36

La conversión a hexadecimal 708036 a decimal: 7x16 a la quinta = 7,340,032 0x16 a la cuarta = 0 8x16 a la tres = 32,768 0x16 al cuadrado = 0 3x16 a la una = 48 6x16 a la cero = 6

Y la suma de todo da 7,372,854 bytes

DataOffset (4 bytes)

00 00 00 00 InfoHeader

(40 bytes)

36 00 00 00 Hexa: 00 00 00 36 3x16 a la 1 = 48 6x16 a la 0 = 6 La suma daría = 54

Por lo que esto le dice a la computadora que debe saltarse a los primeros 54 bytes del archivo que son los encabezados para empezar a leer el primer pixel de la imagen

(si sumamos los 14 bytes del header + 40 del infoheader = 54)

Size (4 bytes) 28 00 00 00 Hexa: 00 00 00 28 Traducido a decimal 2x16 a la una =32 8x16 a la cero =8 La suma da = 40 bytes Width (4 bytes) 80 07 00 00 Hexa: 00 00 07 80 7x16 al cuadrado = 1792 8x16 a la una =128

La suma total 1920 pixeles Height (4 bytes) 00 05 00 00 00 05 00 5x16 al cuadrado = 1280 pixeles Planes (2 bytes) 01 00 00 01 Suma total: 1



Bits Per Pixel

(2 bytes)

18 00 00 18 Conversion:  $1 \times 16 = 16$   $8 \times 16$  a la cero = 8 La sumatoria total es: 24 bits

Esto confirma que es una imagen true color que no usa una tabla de colores. Compression (4 bytes) 00 00 00 00 0 ImageSize (4 bytes) 00 80 70 00 00 70 80 00

En un valor decimal es 7,372,800 XpixelsPerM (4 bytes) 00 00 00 00 YpixelsPerM (4 bytes) 00 00 00 00 Colors Used (4 bytes) 00 00 00 00 Important Color (4 bytes) 00 00 00 00