

PRELUCRAREA IMAGINILOR

PRENUME NUME STUDENT

1. TITLUL UNEI SECȚIUNI

Aici se va scrie textul: descrierea algoritmului, modul de abordare, implementare

...

1.1. Cod în C++. Secvența de cod corespunzătoare ...

```
/*
 * Project: ATFOC -> Autonomous Trainer For Object Classification
 * Name:    Main.cc
 * Description: main class for
 *           1) executing a web search for images and store them
 *           2) and image comparison to filter good from bad samples
 */

#include "stdafx.h"

#include "WebSearch.h"
#include "ImageComparison.h"

using namespace std;

#define NUMBER_OF_IMAGES 50 // default
#define NUMBER_OF_QUERIES 3 // default

int main(int argc, char** argv)
{
    vector<string> input_vector;
    string input;

    uint i;
```

1.2. Cod în Java. Secvența de cod corespunzătoare ...

```
class HelloWorldApp {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Hello-World!"); // Display the string.
        for (int i = 0; i < 100; ++i) {
            System.out.println(i);
        }
    }
}
```

1.3. Cod în Python. Secvența de cod corespunzătoare ...

```
>>> from numpy import *
>>> from numpy.fft import *
>>> signal = array([-2., 8., -6., 4., 1., 0., 3., 5.])
>>> fourier = fft(signal)
>>> N = len(signal)
>>> timestep = 0.1 # if unit=day -> freq unit=cycles/day
>>> freq = fftfreq(N, d=timestep) # freqs corresponding to 'fourier'
>>> freq
array([ 0. , 1.25, 2.5 , 3.75, -5. , -3.75, -2.5 , -1.25])
>>> fftshift(freq) # freqs in ascending order
array([-5. , -3.75, -2.5 , -1.25, 0. , 1.25, 2.5 , 3.75])
```

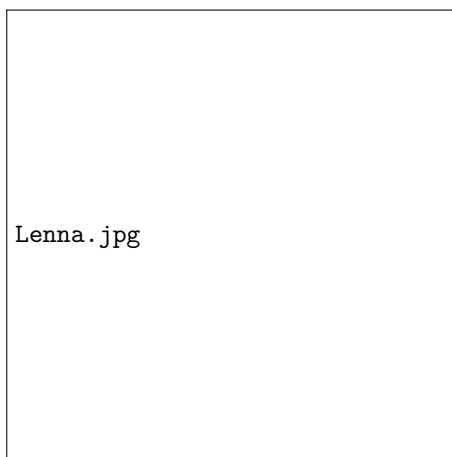


FIGURA 1. Lenna

1.4. **Titlul unei subsecțiuni.** Rezultatul aplicării algoritmului se poate observa în figura 1.

Aceasta este o ecuație (formulă) numerotată:

$$(1) \quad a^2 + b^2 = c^2.$$

2. TITLUL ALTEI SECȚIUNI

Rezultatele acestei secțiuni se găsesc în [2].

Aceasta este o listă nenumerotată:

- primul element;
- al doilea element;
- al treilea element.

Aceasta este o listă numerotată:

- (a) primul element;
- (b) al doilea element;
- (c) al treilea element.

2.1. **Includerea figurilor.** Așa se includ figurile

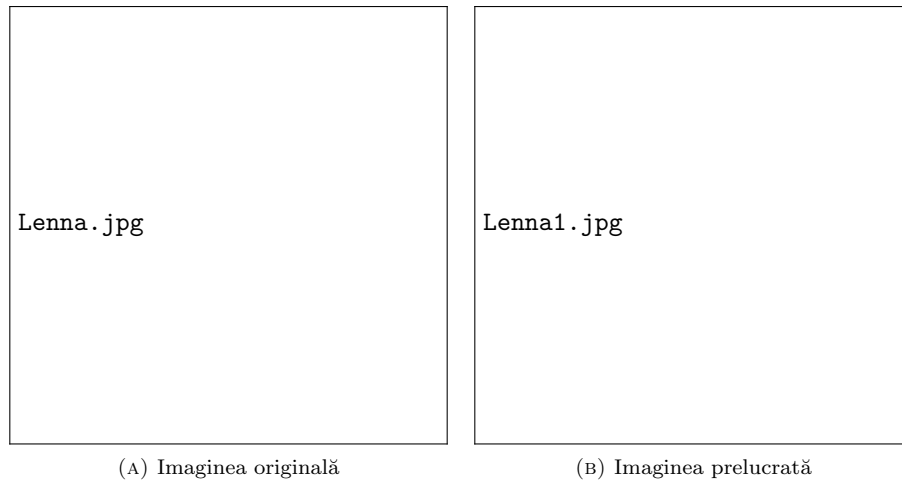


FIGURA 2. Oglindirea unei imagini

BIBLIOGRAFIE

- [1] P1. NUME1 și P2. NUME2, *Titlu carte*, Numele editurii, Localitatea, Anul apariției.
- [2] P. AUTOR, Titlu lucrare, *Numele revistei* **număr** (anul apariției), pag. început–pag. sfârșit.
- [3] [https://ro.wikibooks.org/wiki/LaTeX_\(carte\)/Gestiunea_bibliografiei](https://ro.wikibooks.org/wiki/LaTeX_(carte)/Gestiunea_bibliografiei)