

Mirror

Si scriva un programma che riceva come argomento sulla riga di comando il nome di un file bitmap di ingresso e di uno di uscita e scriva in quest'ultimo l'immagine speculare (in orizzontale) dell'immagine di ingresso.

Si scrivano due versioni del programma:

- 1) il programma crea una nuova immagine bitmap in memoria e copia, in ordine inverso, i pixel di ogni riga dell'immagine originale;
- 2) il programma modifica l'immagine letta facendo uso, iterativamente, di una funzione swap che scambia il contenuto di due pixel passati by reference.

Esempio:



Immagine di ingresso



Immagine di uscita