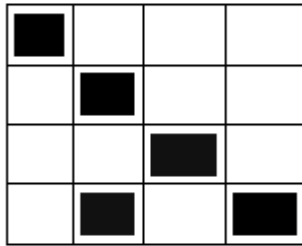


Per disegnare un'immagine sullo schermo occorre dire al computer come riempire i quadratini (pixel) del suo schermo:

0 = RIEMPI IL QUADRATINO DI BIANCO

1 = RIEMPI IL QUADRATINO DI NERO

es:



1	0	0	0
0	1	0	0
0	0	1	0
0	1	0	1

Quando comprimo l'immagine gli faccio occupare meno spazio in memoria e allora cambia il modo di far capire al computer come riempire i pixel dello schermo:

1. indico, a partire dal primo quadratino quanti pixel sono neri
2. continuo indicando man mano come riempio i quadratini

facendo riferimento all'immagine sopra:

1 | 4 | 1 | 4 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1

la sequenza si legge così: a partire dal **primo pixel in alto a sinistra** riempi di **nero 1** quadratino, poi riempi **4** quadratini di **bianco**, poi **1** quadratino **nero**ecc..