

ADDColor

Descripción:

Herramienta que permite aumentar el valor de color de una imagen

Sintaxis:

-IMG:str -DIR:str -COLOR:str

Descripción de la sintaxis:

ETIQUETA	DESCRIPCIÓN
-IMG1	Nombre de la imagen que se modificará.
.DIR	Dirección donde se almacenara en disco el archivo de salida
-COLOR	Variables que se utilizaran como operandos para la modificación de color de la imagen fuente.

POSIBLES ENTRADAS

EJEMPLO 1

```
java -jar "E:\Documentos\NetBeansProjects\addColor\dist\addValue.jar"
```

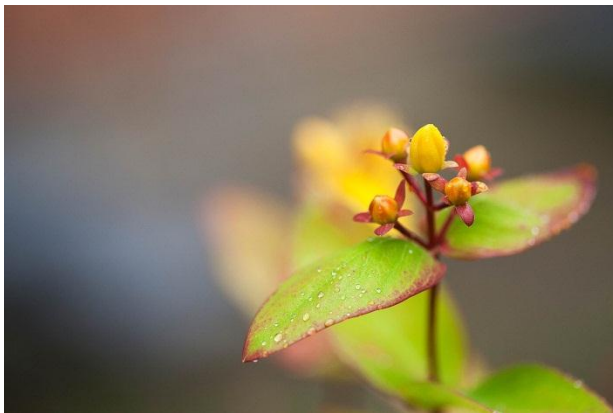
```
-IMG C:\temp\IMG1.jpg
```

```
-DIR C:\temp\color.jpg
```

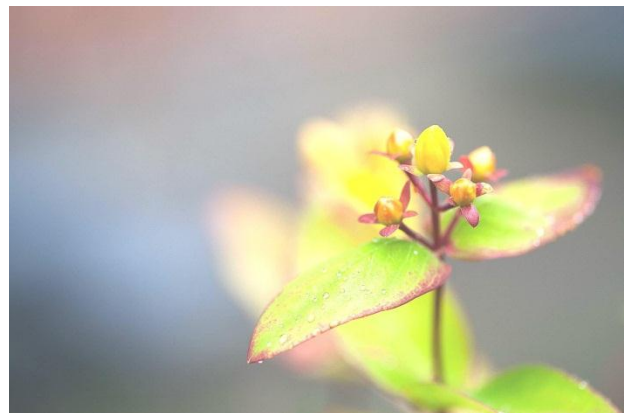
```
-COLOR R50,G60,B100
```

#la declaración anterior especifica que se incrementará el color rojo en 50 unidades, el color verde se incrementará en 60 unidades y el color azul se incrementará en 100 unidades y el resultado será guardado en el archivo "color.jpg"

ANTES



DESPUES



EJEMPLO 2

```
java -jar "E:\Documentos\NetBeansProjects\addColor\dist\addValue.jar"
```

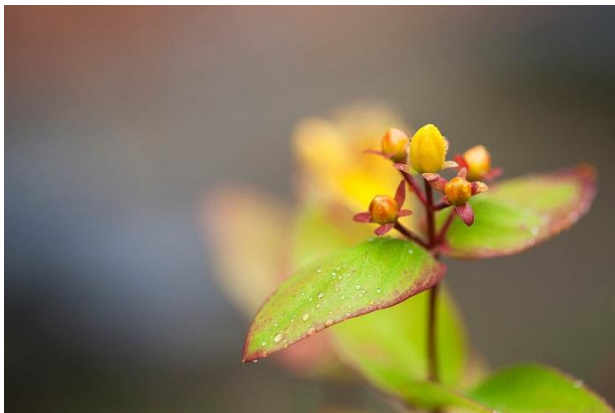
```
-IMG C:\temp\IMG1.jpg
```

```
-DIR C:\temp\ADD.jpg
```

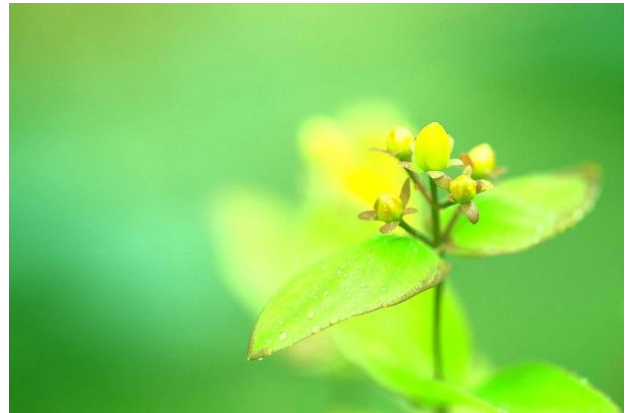
```
-COLOR g100
```

La sintaxis anterior establece que la imagen que se modificará tiene por nombre "IMG1.jpg", el color verde se incrementará en 100 unidades y el resultado después de aplicar la herramienta el resultado se guardará con el nombre "ADD.jpg"

ANTES



DESPUES



EJEMPLO 3

```
java -jar "E:\Documentos\NetBeansProjects\addColor\dist\addValue.jar"
```

```
-IMG C:\temp\IMG1.jpg
```

```
-DIR C:\temp\ADD.jpg
```

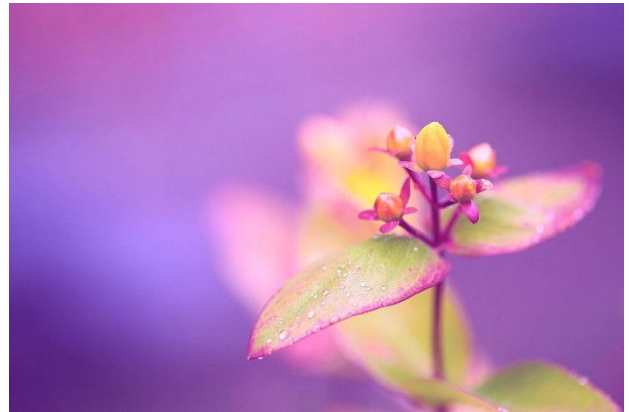
```
-COLOR R50,B100
```

La sintaxis anterior establece que la imagen que se modificará tiene por nombre "city.bmp", el color rojo se incrementará en 50 unidades, el color azul se incrementará en 100 unidades y el resultado después de aplicar la herramienta el resultado se guardará con el nombre "ADD.jpg"

ANTES



DESPUES



Ejemplo 4

```
java -jar "E:\Documentos\NetBeansProjects\addColor\dist\addValue.jar"
```

```
-IMG C:\temp\\city.bmp
```

```
-DIR C:\temp\\ADD.png
```

```
-COLOR b80,g50
```

La sintaxis anterior establece que la imagen que se modificará tiene por nombre "city.bmp", el color azul se incrementará en 80 unidades, el color verde se incrementará en 50 unidades y el resultado después de aplicar la herramienta el resultado se guardará con el nombre "ADD.png"

ANTES



DESPUES



Algoritmo

Inicio

Leer archivo de parámetros

Verificar sintaxis de parámetros

Si sintaxis es correcta

Definir si es un archivo en algún formato de imagen o un archivo .img

Si es un archivo en algún formato de imagen

 Cargar imagen con parámetros especificados

Sino

 Cargar desde archivo la imagen en formato .img

Extraer el color de cada uno de los pixeles y agregarles el valor que contiene el archivo de configuración

Guardar el resultado de la operación en un nuevo archivo

Sino

Parar ejecución de programa y mandar mensaje de error en sintaxis

Fin