

1 Objetivo

Decodificar imágenes representadas como *quadtrees* en archivos de texto.

2 Recordatorio: compilación con g++

La compilación con g++ (compilador estándar que será usado en este curso para evaluar y calificar las entregas) se realiza con los siguientes pasos:

1. Compilación: de todo el código fuente compilable (**ÚNICAMENTE LOS ARCHIVOS CON EXTENSIONES**

*.c, *.cpp, *.cxx)

```
g++ -std=c++11 -c *.c *.cxx *.cpp
```

2. Enlacenamiento: de todo el código de bajo nivel en el archivo ejecutable

```
g++ -std=c++11 -o nombre_de_mi_programa *.o
```

Nota: Estos dos pasos (compilación y enlacenamiento) pueden abreviarse en un sólo comando:

```
g++ -std=c++11 -o nombre_de_mi_programa *.c *.cxx *.cpp
```

3. Ejecución: del programa ejecutable anteriormente generado

```
./nombre_de_mi_programa
```

ATENCIÓN: Los archivos de encabezados (*.h, *.hpp, *.hxx) **NO SE COMPILAN**, se incluyen en otros archivos (encabezados o código). Así mismo, los archivos de código fuente (*.c, *.cpp, *.cxx) **NO SE INCLUYEN**, se compilan. Si el programa entregado como respuesta a este Taller no atiende estas recomendaciones, automáticamente se calificará la entrega sobre un 25% menos de la calificación máxima.

3 Desarrollo del taller

Como ya se revisó en clase, los *quadtrees* se usan para separar el espacio bidimensional representado como una matriz de valores binarios (imagen binaria), como muestra la figura 1.

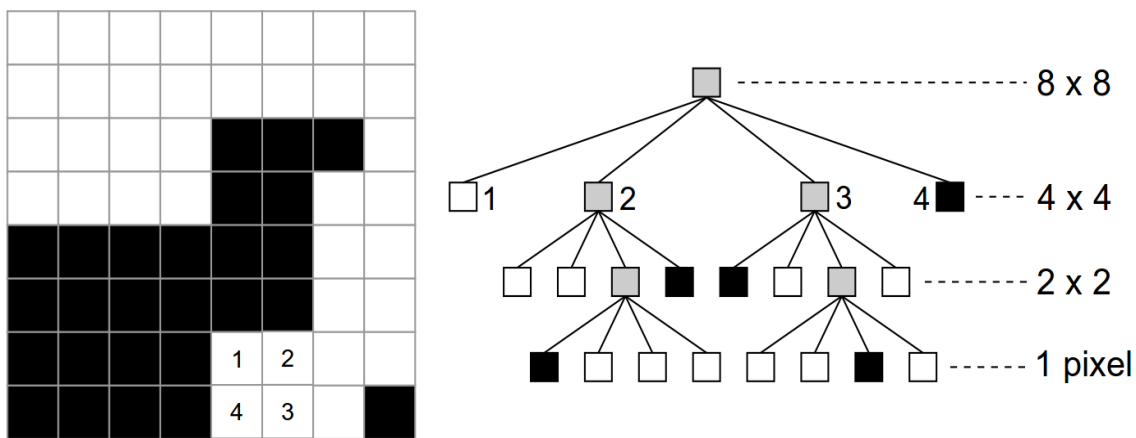


Figure 1: Ejemplo de un *quadtree*. Tomado de <https://en.wikipedia.org/wiki/Quadtree>

Las imágenes pueden almacenarse en disco de forma sencilla usando el formato PBM (*Portable BitMap format*, https://en.wikipedia.org/wiki/Netpbm_format). Este formato describe imágenes binarias en un archivo de texto, donde un valor de '1' representa el color negro y un valor de '0' representa el color blanco. El formato se define como:

```
P1
# Un comentario sobre la imagen ...
W H
v_11 v_12 ... v_WH
```

Donde:

- P1 es conocido como un número mágico de dos bits, representa el tipo de archivo de imagen y la codificación en la que ésta se encuentra almacenada.
- El signo ' #' indica líneas con comentarios.
- W y H son dos números enteros positivos que representan el ancho y el alto de la imagen, respectivamente.
- v_{ij} es el valor binario (1 o 0) del píxel ij de la imagen (ubicado en la fila i y la columna j).

Por ejemplo, para la imagen de la figura 1, su archivo PBM podría ser:

```
P1
# Esta es una imagen de prueba
8 8
0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 1 1 1 0
0 0 0 0 1 1 0 0
1 1 1 1 1 1 0 0
1 1 1 1 1 1 0 0
1 1 1 1 0 0 0 0
1 1 1 1 0 0 0 1
```

El recorrido en preorden del *quadtree* que representa esta imagen (derecha de la figura 1), se puede almacenar en un archivo de texto de la siguiente forma:

```
8 8
202002100012102001001
```

Donde los dos primeros valores representan nuevamente el tamaño de la imagen (ancho y alto, respectivamente); ' 0 ' o ' 1 ' son los valores binarios de los nodos terminales (hojas) y ' 2 ' representa los nodos "grises" (o de mezcla de colores).

Teniendo en cuenta esto, el desarrollo del taller consistirá en diseñar (utilizando la plantilla de diseño de TADs vista en clase) e **implementar un programa que permita generar imágenes PBM a partir del recorrido en preorden de su *quadtree* asociado**. En particular, deben realizarse las siguientes tareas:

- Recibir dos parámetros por línea de comandos: el nombre de un archivo de texto que almacena el recorrido en preorden de un *quadtree* y el nombre de un archivo PBM donde se guardará la correspondiente imagen decodificada.
- Leer adecuadamente el recorrido en preorden desde el archivo de texto para reconstruir correctamente en memoria el *quadtree* correspondiente.
- Utilizar el *quadtree* reconstruido para identificar los bloques de color (0 ó 1) de la imagen, sus ubicaciones y tamaños; y con esta información generar la imagen PBM correspondiente.
- En el documento de diseño, incluir un corto comentario donde se analice la diferencia de tamaños de los archivos PBM contra los archivos de recorrido en preorden de los *quadtree*.
- En el documento de diseño, enumerar en un corto texto las descripciones de (lo que almacenan o representan) las imágenes reconstruidas a partir de los archivos de texto de prueba entregados junto con el presente enunciado.

4 Evaluación

La entrega se hará a través de la correspondiente actividad de UVirtual, antes de la medianoche del jueves 15 de abril. Se debe entregar un único archivo comprimido (único formato aceptado: .zip), nombrado con los apellidos de los integrantes del grupo. Este comprimido debe contener, dentro de un mismo directorio (sin estructura de carpetas interna), el documento de diseño (.pdf) y el código fuente del programa (.h, .hxx, .hpp, .c, .cxx, .cpp). Si la entrega contiene archivos en cualquier otro formato, será descartada y no será evaluada, es decir, la nota definitiva de la entrega será de 0 (cero) sobre 5 (cinco).

La evaluación del taller tendrá la siguiente escala:

- **Excelente (5.0/5.0):** El estudiante diseñó correctamente (siguiendo la plantilla) e implementó una solución que utiliza correctamente el recorrido en preorden del *quadtree* para generar la correspondiente imagen PGM.
- **Bueno (3.5/5.0):** El estudiante diseñó correctamente (siguiendo la plantilla) e implementó una solución parcialmente correcta (guarda una imagen PGM invertida o rotada).
- **No fue un trabajo formal de ingeniería (3.0/5.0):** El estudiante implementó una solución completa o parcial, pero no la diseñó correcta o completamente.
- **Necesita mejoras sustanciales (2.0/5.0):** El estudiante diseñó y/o implementó una solución, pero no es completa o no soluciona lo pedido.
- **Malo (1.0/5.0):** El código entregado por el estudiante no compila en el compilador g++ (mínimo versión número 4.5).
- **No entregó (0.0/5.0).**