

IV122 Zadání: Geometrie, bitmapová grafika

A) Základní útvary

Pomocí bitmapové grafiky (operace putpixel) vykreslete následující útvary (trojúhelník musí být rovnostranný).



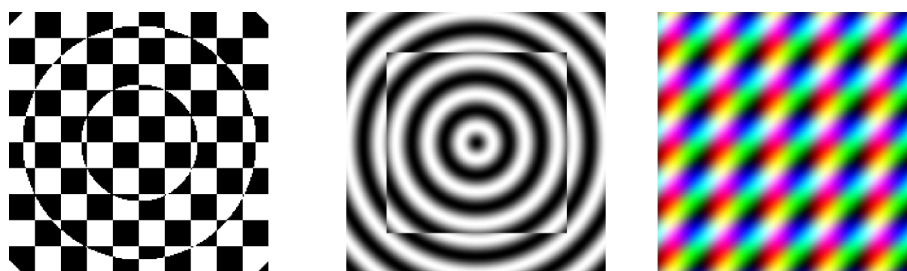
B) Mnohoúhelník

Napište program, který pomocí bitmapové grafiky (operace putpixel) vykreslí mnohoúhelník, který je zadán jako seřazený seznam souřadnic vrcholů. Mnohoúhelník může být i nekonvexní. Příklad: (10, 10), (180, 20), (160, 150), (100, 50), (20, 180)



C) Efekty

Vygenerujte některé z následujících obrázků a vytvořte **vlastní zajímavé obrázky** podobného typu.



D) Bonus: Skrývačky

Následující obrázky skrývají zprávu, kterou dostanete vhodnou transformací vstupního obrázku (obrázky jsou dostupné samostatně ke stažení). Nápoředy: hledejte v modřé, hrany, xor s mřížkou. Jako tréning zkuste tyto skrývačky vyřšit. Předevřím ale vytvořte **vlastní zajímavou skrývačku**, pokud možno založenou na nějakém matematickém principu.

