

IV122 Zadání 4

A) Základní útvary

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



B) Mnohoúhelník

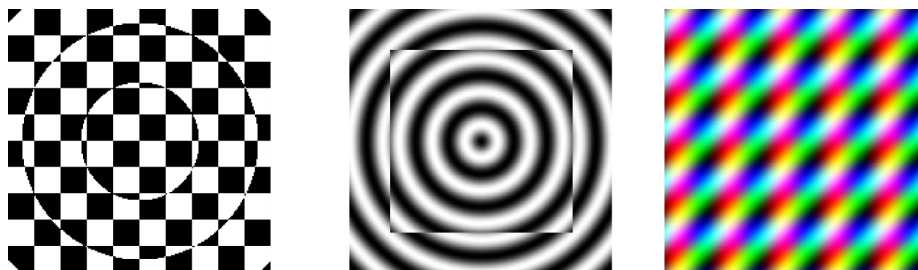
Napište program, který pomocí bitmapové grafiky (operace putpixel) vykreslí mnohoúhelník (může být i nekonvexní), který je zadán jako seřazený seznam souřadnic vrcholů. Příklad:

Vstup: (10, 10), (180, 20), (160, 150), (100, 50), (20, 180)



C) Efekty

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



D) Bonus: Skrývačky

Následující obrázky skrývají zprávu, kterou dostanete vhodnou transformací vstupního obrázku (obrázky jsou dostupné samostatně ke stažení). Nápovědy: hledejte v modré, hrany, xor s mřížkou.

Zkuste vytvořit vlastní zajímavou skrývačku, pokud možno založenou na nějakém matematickém principu.

