

SPI Laborator 10

Gasirea conturilor

- 1) Utilizand Paint sa se realizeze o imagine alb-negru continand o serie de figuri geometrice incluse unele in altele, avand anumite regiuni umplute cu alb (fond negru). Sa se gaseasca conturile din imagine si sa se marcheze pe imaginea respectiva (se vor utiliza culori diferite pentru contururi interioare si contururi exterioare).
- 2) Pentru imaginea precedenta se vor gasi conturile si se vor afisa sub diferite forme (numai contururi externe, toate conturile intr-o lista, intr-o ierarhie). Se vor verifica rezultatele obtinute.
- 3) Utilizand Paint sa se realizeze o imagine alb-negru continand un poligon umplut cu alb pe fond negru (cu un numar mare de laturi 8-10 laturi). Sa se gaseasca conturul corespunzator si sa se afiseze sub forma codului de inlantuire (cod Freeman). Sa se urmareasca rezultatul obtinut.
- 4) Utilizand Paint sa se realizeze o imagine alb-negru continand o figura inchisa oarecare umpluta cu alb pe fond negru. Sa se identifice conturul si sa se aproximeze printr-un poligon.