

Trabajo Práctico Especial - Entrega 2

Considerando la imagen del ejercicio entregable del Trabajo Práctico Especial - Entrega 1 resuelva los siguientes incisos:

- a) Implementar un algoritmo que permita codificar los píxeles de la imagen panorámica de la entrega anterior. La distribución de probabilidades para generar el código Huffman debe ser recibida en un archivo, de modo: símbolo-probabilidad, para cada símbolo de la fuente (por ejemplo, podría ser la distribución de probabilidades ya calculada para los símbolos individuales en la entrega 1 del práctico especial).

Almacenar la imagen codificada en un archivo junto con los datos necesarios para su correcta decodificación (según modelo de Huffman estático). **Importante:** se deberá generar la codificación a nivel bit (ver apunte correspondiente).

- b) Implementar un algoritmo descompresor de Huffman que permita decodificar la imagen comprimida en a) y regenerar el archivo .bmp correspondiente.
- c) Implemente el algoritmo Run-Length con pérdida para comprimir la imagen, considerando un umbral de tolerancia variable, por ejemplo 5. Regenerar el archivo .bmp correspondiente. **Nota:** No es necesario comprimir la imagen a nivel bit.

Importante: La entrega deberá realizarse hasta el día **11/5/17** inclusive, vía mail a teoinfo.unicen@gmail.com, con **asunto "Entrega#NRO-ApellidoIntegrantes"**, indicando NRO de entrega según corresponda, en el cuerpo del mail los integrantes del grupo (nombre, apellido y LU) y adjuntando un archivo .zip pero con la **extensión modificada a .renametozip**. Incluir un breve informe (no más de 3 páginas, describiendo el trabajo realizado), **código fuente, ejecutable** y los archivos generados por la aplicación. Incluir además las librerías necesarias para poder ejecutar el código, en caso de ser necesarias.

Las salidas de cada inciso deben generarse en archivos separados y adjuntarlos, y no incluirlos en el informe. La versión ejecutable de la aplicación debe poder ejecutarse en cualquier PC. El software deberá desarrollarse en alguno de los siguientes lenguajes de programación: C/C++, Java o Javascript.

