

MAC 115 — Introdução à Computação para Ciências Exatas e Tecnologia

IAG — PRIMEIRO SEMESTRE DE 2007

Quarto Exercício-Programa

Prazo de entrega: até **28 de junho de 2007**.Filtro da Mediana

Seja A uma matriz de inteiros positivos com m linhas e n colunas, e sejam p e q dois inteiros positivos ímpares. Dada uma coordenada (i, j) em A , a vizinhança de tamanho $p \times q$ em torno de (i, j) é a submatriz A_{ij} de A com p linhas e q colunas e centro em (i, j) .

Por exemplo, dada a seguinte matriz 5×5

$$\begin{bmatrix} 9 & 4 & 5 & 0 & 8 \\ 10 & 3 & 2 & 1 & 7 \\ 9 & 1 & 6 & 3 & 15 \\ 0 & 3 & 8 & 10 & 1 \\ 1 & 16 & 9 & 12 & 7 \end{bmatrix}$$

a vizinhança 3×3 em torno de $(1, 1)$ é a submatriz

$$\begin{bmatrix} 9 & 4 & 5 \\ 10 & 3 & 2 \\ 9 & 1 & 6 \end{bmatrix}$$

Note que a vizinhança não é bem definida em algumas coordenadas (por exemplo, em $(0, 0)$).

1 O filtro da mediana

Filtro da mediana é uma transformação bastante comum para suavizar ruídos do tipo impulso em sinais e imagens digitais.

Uma imagem digital pode ser representada por uma matriz. Dada uma matriz A de inteiros positivos com m linhas e n colunas, e dois inteiros positivos e ímpares, p e q , o filtro da mediana calcula uma matriz Med com o mesmo tamanho de A , de forma que $Med(i, j)$ contém a mediana dos números em A_{ij} (a vizinhança $p \times q$ em torno de (i, j)).

No caso do exemplo anterior, os números em torno de $(1, 1)$ são $9, 4, 5, 10, 3, 2, 9, 1, 6$. Logo, $Med(1, 1) = 5$. Quando a vizinhança de uma coordenada (i, j) não estiver bem definida, usaremos a convenção $Med(i, j) = 0$.

No caso da matriz-exemplo acima, o resultado da mediana por uma vizinhança 3×3 é a seguinte matriz:

$$\begin{bmatrix} 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 5 & 3 & 5 & 0 \\ 0 & 3 & 3 & 6 & 0 \\ 0 & 6 & 8 & 8 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \end{bmatrix}$$

2 O que o seu programa deve fazer

Você deverá escrever um programa que:

- lê uma imagem de um arquivo e a armazena em uma matriz (mais detalhes na seções 3 e 4),
- calcula o resultado do filtro da mediana, *Med*, conforme descrito na seção 1, e
- grava a imagem *Med* em um arquivo (mais detalhes nas seções 3 e 4)

O seu programa deverá também imprimir as matrizes quando as mesmas forem menores que 16×16 (veja um exemplo de saída do programa na seção 5).

3 Formato PGM

Neste EP utilizaremos o formato PGM (*Portable Gray Map*) para armazenar imagens em arquivos. Segundo este formato, o arquivo deve conter um cabeçalho e a matriz correspondente à imagem. Veja exemplo a seguir.

```
P2
5 4
16
9 4 5 0 8
10 3 2 1 7
9 1 6 3 15
1 16 9 12 7
```

A primeira linha do arquivo contém uma palavra-chave “P2” que é obrigatória. A segunda linha contém dois números que correspondem ao número de colunas e linhas da matriz, respectivamente. A terceira linha contém um número que é o maior número da imagem (*maxval*). Para fins deste EP, *maxval* é no máximo 255. Os demais números do arquivo correspondem aos tons de cinza da imagem armazenados em forma de uma matriz de inteiros. Cada tom de cinza é um número entre 0 e *maxval*, com 0 indicando “negro” e *maxval* indicando “branco”.

O formato PGM também permite colocar comentários. Caracteres após o caractere ‘#’ até o próximo fim de linha (caractere ‘\n’) são comentários e são ignorados. Um exemplo de imagem com comentários:

```
P2
# imagem: exemplo.pgm
5 4
16
9 4 5 0 8
10 3 2 1 7
9 1 6 3 15
1 16 9 12 7
```

4 Arquivo de imagens: leitura e escrita

O programa a seguir mostra como fazer a leitura do cabeçalho de um arquivo PGM.

```

#include <stdio.h>
#include <string.h>

#define MAX_NAME 256 /* tamanho maximo para nome de arquivo */
#define MAX      512 /* dimensao maxima para matrizes */

int main()
{
    FILE *arq;
    char fname[MAX_NAME];
    char key[128];
    int m, n, maxval, a[MAX][MAX];
    int aux, i, j;

    /* leitura do nome do arquivo de entrada */
    printf("Digite o nome do arquivo de entrada: ");
    scanf("%s", fname);

    /* abre arquivo para leitura */
    arq = fopen(fname, "r");
    if (arq == NULL) {
        printf("Erro na abertura do arquivo %s\n", fname);
        return 0;
    }

    /* le dados do cabeçalho */
    aux = fscanf(arq, "%s", key);
    if (aux != 1) {
        printf("Erro na leitura do arquivo %s\n", fname);
        fclose(arq);
        return 0;
    }
    if (strcmp(key, "P2") != 0) {
        printf("Formato desconhecido\n");
        fclose(arq);
        return 0;
    }
    aux = fscanf(arq, "%d %d %d", &m, &n, &maxval);
    if (aux != 3) {
        printf("Formato incorreto\n");
        fclose(arq);
        return 0;
    }

    /*
        ...
        lê a matriz (imagem) que se segue
        ...
    */

    fclose(arq); /* fecha arquivo */
    return 0;
}

```

Baseando-se nesse exemplo, escreva uma função para ler um arquivo no formato PGM e outra para escrever um arquivo no formato PGM. Essas funções deverão ter os seguintes protótipos:

```
/* -----  
Funcao que le um arquivo no formato PGM.  
  fname   : nome do arquivo PGM  
  M       : matriz correspondente a imagem lida  
  *m      : numero de linhas da matriz  
  *n      : numero de colunas da matriz  
  *maxval : maior valor na matriz  
----- */  
int read_pgm(char fname[], int M[][MAX], int *m, int *n, int *maxval);  
  
/* -----  
Funcao que escreve num arquivo, no formato PGM.  
  fname   : nome do arquivo PGM  
  M       : matriz correspondente a imagem a ser gravada  
  m       : numero de linhas da matriz  
  n       : numero de colunas da matriz  
  maxval  : maior valor na matriz  
----- */  
int write_pgm(char fname[], int M[][MAX], int m, int n, int maxval);
```

5 Exemplo

Digite o nome do arquivo de entrada: exemplo.pgm

Matriz original:

```
 9  4  5  0  8  
10  3  2  1  7  
 9  1  6  3 15  
 0  3  8 10  1  
 1 16  9 12  7
```

Digite o tamanho da vizinhanca (p q): 3 3

Calculando mediana, aguarde...

Matriz mediana:

```
 0  0  0  0  0  
 0  5  3  5  0  
 0  3  3  6  0  
 0  6  8  8  0  
 0  0  0  0  0
```

Digite o nome do arquivo de saida: sai.pgm

6 Outras informações

Você pode encontrar alguns arquivos de entrada para testar o seu programa em <http://www.ime.usp.br/~\reverbel/mac115-IAG-07/#EPs>.

Para visualizar uma imagem no formato PGM, use qualquer visualizador que entenda este formato, como por exemplo o IrfanView, que roda no Windows e pode ser obtido gratuitamente no sítio <http://www.irfanview.com/>. Você pode instalar o IrfanView no seu computador e utilizá-lo para visualizar tanto as imagens de entrada como as de saída. Se você rodar Linux, use algum dos visualizadores para Linux, como o `eog` e o `kview`.

OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

- 1) Todos os exercícios-programa devem ter um cabeçalho como o seguinte:

```
/* **** */
/* Aluno: Fulano de Tal */
/* Número USP: 12345678 */
/* Exercício-Programa 4 -- Filtro da Mediana */
/* MAC115 (IAG) -- 2007 -- Professor: Reverbel */
/* Compilador: ... (DevC++ ou gcc) versão ... */
/* **** */
```

- 2) O exercício-programa é estritamente individual. Exercícios copiados (com ou sem eventuais disfarces) receberão nota ZERO.
- 3) Exercícios atrasados não serão aceitos.
- 4) Exercícios com erros de sintaxe (ou seja, erros de compilação) receberão nota ZERO.
- 5) É muito importante que seu programa tenha comentários e esteja bem indentado, ou seja, digitado de maneira a ressaltar a estrutura de subordinação dos comandos do programa (conforme visto em aula). A avaliação dos exercícios-programa levará isto em conta.
- 6) Cada programa deve ter sido executado tantas vezes quantas forem necessárias para testar os vários casos possíveis para as entradas.
- 7) Você entregará seu exercício-programa através do sistema Paca/Moodle (<http://paca.ime.usp.br>). Para isto você precisa estar cadastrado nesse sistema (use o seu número USP para se cadastrar) e registrado no Paca como aluno da disciplina **MAC115-IAG** (uma vez cadastrado no Paca, basta entrar na área da disciplina **MAC115-IAG** que o sistema perguntará a você se deseja se registrar como aluno da disciplina).
- 8) Entregue apenas o programa fonte em C, num arquivo com nome `ep4-<seu-número-USP>.c`. (Exemplo: se seu número USP for 12345678, você deverá entregar um arquivo `ep4-12345678.c`.)
- 9) Enquanto o prazo de entrega não expirar, você poderá entregar várias versões do mesmo exercício-programa. Apenas a última versão entregue será guardada pelo sistema. Encerrado o prazo, o sistema não aceitará mais a entrega de exercícios-programa. Não deixe para entregar seu exercício na última hora!
- 10) Guarde uma cópia do seu exercício-programa pelo menos até o final do semestre.

Bom trabalho!