

## Das PGM-Format

### Aufgabe 1

Die PGM-Kodierung (*Portable Greymap*) ist ähnlich aufgebaut wie die PBM-Kodierung.

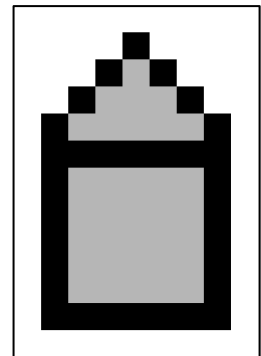
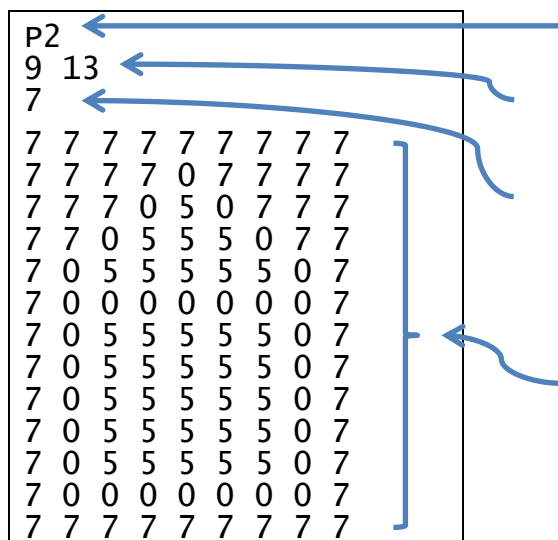
Betrachte die drei Beispieldateien im Editor CodeMyPic (<https://codemypic.de>) und beschreibe, wodurch sich diese Grafiken von den PBM-Grafiken, die du bereits kennst unterscheiden.

### Aufgabe 2

Betrachte die drei Beispieldateien noch einmal im Bildeditor und achte dieses Mal darauf wie sich Quelltexte von denen PBM-kodierter Grafiken unterscheiden.

Probiere auch aus, wie die Darstellung durch Änderungen im Quelltext verändert. Erläutere anschließend anhand des untenstehenden Beispiels, wie die PGM-Kodierung aufgebaut ist.

```
P2
9 13
7
7 7 7 7 7 7 7 7 7
7 7 7 7 0 7 7 7 7
7 7 7 0 5 0 7 7 7
7 7 0 5 5 5 0 7 7
7 0 5 5 5 5 5 0 7
7 0 0 0 0 0 0 0 7
7 0 5 5 5 5 5 0 7
7 0 5 5 5 5 5 0 7
7 0 5 5 5 5 5 0 7
7 0 5 5 5 5 5 0 7
7 0 5 5 5 5 5 0 7
7 0 5 5 5 5 5 0 7
7 0 0 0 0 0 0 0 7
7 7 7 7 7 7 7 7 7
```



### Aufgabe 3

Verwandle deinen PBM-kodierten Smiley aus dem letzten Arbeitsblatt in eine PGM-Kodierung und gib ihm eine „Gesichtsfarbe“. Verwende hierzu CodeMyPic.

### Aufgabe 4

Kodiere das nebenstehende Bild als PGM-Grafik. Verwende hierzu CodeMyPic.

