

## **Grafický bitmapový editor**

K této úloze nezveřejňujeme žádný obsáhlejší komentář, úloha je zcela přímočará. Obrázek je dvourozměrné pole pixelů a barvy některých pixelů měníme zcela přímočaře podle jednoho ze dvou příkazů pro kreslení obdélníku a jednoho příkazu pro výplň nepravidelné oblasti. Výplň nepravidelné oblasti (Flood fill) je založena na průchodu do šířky pixelů, které si představíme uspořádané do (maximálně kvaternárního) kořenového stromu celkem libovolného tvaru s kořenem v zadaném pixelu, kde vybarvování začíná. Kód ukázkového řešení – a nejen jeho, každého alespoň trochu rozumného řešení – by měl být srozumitelný bez dalších složitých rozborů.