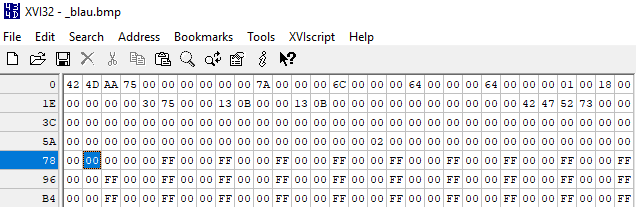
**Lösungen zu L3\_2.2 Pixel ändern Teil 2**

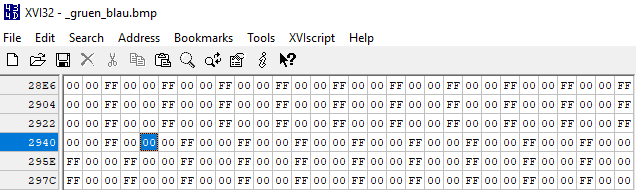
1 Für die Bearbeitung dieser Aufgabe ist zu beachten, dass die erste Farbangabe den Bildpunkt am unteren linken Rand und die letzte Farbangabe den Bildpunkt am oberen rechten Rand betrifft. Die RGB-Farbcodes im Hex-Editor müssen also von unten nach oben (rückwärts) gelesen werden.

Zunächst wird mit der Option „Insert string..“ aus dem Menü „Edit“ vor der ersten Farbcode-Angabe ein zusätzliches Byte mit dem Wert 00 in den Code eingefügt.



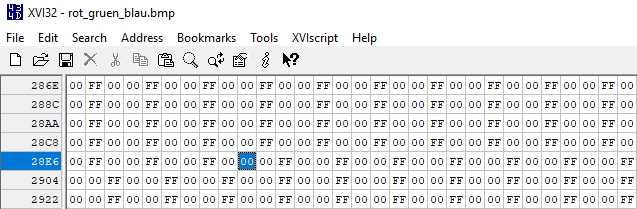
Durch die Verschiebung der Eingabe-Strings ergibt sich ein schwarzes Pixel, das am linken unteren Rand des Bildes dargestellt wird.   
Alle übrigen Farbangaben ändern sich in den Farbcode 0000FF (Blau).

Anschließend wird nach etwa 1/3 der Farbcode-Angaben ein weiteres Byte mit dem Wert 00 in den Code eingefügt.



Durch die Verschiebung der Eingabe-Strings ergibt sich ab diesem Punkt der Farbcode 00FF00 (Grün). Diese Veränderung führt dazu, dass das untere Drittel des Bildes weiterhin blau und der obere Teil grün dargestellt werden.

Abschließend wird nach etwa 2/3 der Farbcode-Angaben ein weiteres Byte mit dem Wert 00 in den Code eingefügt.



Durch die Verschiebung der Eingabe-Strings ergibt sich ab diesem Punkt der Farbcode FF0000 (Rot). Diese Veränderung führt dazu, dass das untere Drittel des Bildes weiterhin blau und der mittlere Teil grün dargestellt werden. Die letzten Farbangaben im Quellcode der Datei (FF0000) bestimmen die Farbe des oberen Drittel des Bildes, das nun in roter Farbe dargestellt wird.

