
Zajęcia 6B – pliki binarne

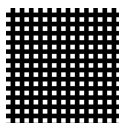
1. Napisać funkcję `odwrocKolejnosc`, która korzystając z klasy `RandomAccessFile` utworzy plik binarny z 10 liczbami całkowitymi wylosowanymi z przedziału $[0, 100)$. W następnym kroku należy odwrócić kolejność liczb w pliku, nie korzystając przy tym z pomocniczych struktur danych (np. tablicy), ale odpowiednio przesuując pozycję w pliku za pomocą metod klasy `RandomAccessFile`. Ścieżka do pliku powinna być przekazana jako parametr.
2. Napisać funkcję generującą plik z bitmapą w formacie PGM (Portable Gray Map). Format pliku jest następujący:
 - a) "P5" – nagłówek pliku;
 - b) W kolejnym wierszu "w h 255" – szerokość i wysokość obrazka w postaci tekstowej, 255 – maksymalna jasność piksela.
 - c) W kolejnym wierszu jasność dla każdego z $w \times h$ pikseli w postaci ciągu $w \cdot h$ bajtów.

Przykładowy plik:

```
P5
100 100 255
... (jasność pikseli)
```

Jasność pikseli należy dobrać, tak aby otrzymać „siatkę”, jak na rys. 7.1.

Funkcja otrzymuje jako parametr ścieżkę do pliku, który ma zostać utworzony (np. "obrazek.pgm"). Do zapisu danych tekstowych należy zastosować metodę `writeBytes(String str)` z klasy `RandomAccessFile`, kolor piksela (0 – czarny, 255 – biały) należy zapisać za pomocą metody `writeByte(int b)`.



Rysunek 7.1: Przykładowy obrazek do Zad. 2.