

Zadanie 5. Programowanie z wykorzystaniem bibliotek Qt, część 2

Napisać program o następującej funkcjonalności:

- program wczytuje plik obrazu w formacie jpg i wyświetla go po lewej stronie ekranu (można skorzystać z klas QImage, QPixmap i QLabel)
- jeżeli obraz jest za duży lub za mały należy go przeskalować
- program oblicza jasność każdego piksela (na podstawie składowych RGB) a następnie wykonuje na nim operację wybraną przez użytkownika
- użytkownik ma możliwość naciśnięcia trzech przycisków, pierwszy wybiera filtr dolnoprzepustowy, drugi filtr Sobela, a trzeci zamienia obraz na obraz w skali szarości (grayscale)
- po naciśnięciu przycisku program wykonuje operacje na obrazie i wyświetla rezultat po prawej stronie ekranu

Zadania dodatkowe:

- przycisk „Save” powoduje zapis rezultatu do pliku jpg (o zmienionej nazwie)
- przycisk „Open” umożliwia użytkownikowi przeglądanie folderów i otwarcie wybranego pliku