| **Identificar y Definir en ( .h )** |
| --- |
| **Identificar una clase es esencial para que la puedas “llamar” o “reconocer” desde otras clases atravez del comando [ #include ] su contenido, sean funciones, declaraciones, etc.** |
| **#ifndef EJEMPLO\_H**  **#define EJEMPLO\_H**  **Aquí entre el ‘ifndef’ y el ‘endif’**  **se coloca todo lo que quieras definir dentro**  **de esta clase.**  **#endif** |

| **Definir un Tipo de Dato** |
| --- |
| **Con el comando [ typedef ] se pueden definir diversos tipos de datos.**  **En este caso definiremos una estructura de tipo nodo y la representaremos con la letra ‘n’.**  **Atravez de las estructuras podemos declarar funciones o usarlas como variables.** |
| **typedef *struct* nodo n;**  **n nodo\_crear(*int* *tam*);**  **//crea un nodo de tamaño ‘tam’.** |