

Programación y Algoritmos I

Tarea 4

Problema 1 [4 punto]

El formato PGM es un formato de archivo (de tipo texto o binario) para almacenar imágenes de nivel de gris en 8 bits, es decir, con valores de nivel de gris entre 0 (negro) y 255 (blanco). Una descripción del formato está dada aquí:

https://en.wikipedia.org/wiki/Netpbm_format

Diseñar una estructura C para almacenar este tipo de datos (una imagen completa):

```
typedef struct pgmStruct {  
    ...  
} pgmImage;
```

Escribir una función que permita crear tal estructura (con la memoria adecuada) a partir de la especificación del tamaño de la imagen.

Problema 2 [5 punto]

Escribir dos funciones que, respectivamente, lean y escriban archivos PGM a partir de y hacia estructura `pgmImage`.

Problema 3 [1 punto]

Escribir una función `main` que lea y escriba un archivo `.pgm`.