

```
1  #include "Pixel.h"
2  //Konstruktør:
3  Pixel::Pixel(int _r, int _g, int _b) {
4      r = _r; g = _g; b = _b;
5  };
6  //Funksjon for å endre fargene til en piksel:
7  void Pixel::edit(int _r, int _g, int _b) {
8      r = _r;
9      g = _g;
10     b = _b;
11 };
12 //Funksjoner for å lese ut R,G og B verdiene:
13 int Pixel::getR() {
14     return r;
15 };
16 int Pixel::getG() {
17     return g;
18 };
19 int Pixel::getB() {
20     return b;
21 };
22 //Funksjon som endrer verdien til en av fargekomponentene:
23 void Pixel::changeComponent(int component, unsigned char newValue) {
24     switch (component) {
25         case 0:
26             r = newValue;
27             break;
28         case 1:
29             g = newValue;
30             break;
31         case 2:
32             b = newValue;
33             break;
34     }
35 };
36 //Returnerer en av fargekomponentene:
37 int Pixel::getComponent(int component) {
38     switch (component) {
39         case 0:
40             return r;
41         case 1:
42             return g;
43         case 2:
44             return b;
45     }
46 };
```