

```
1 #pragma once
2 class Pixel {
3 public:
4     //Konstruktør med flere argumenter:
5     Pixel(int _r, int _g, int _b);
6     //Funksjon for å endre fargene til en piksel:
7     void edit(int _r, int _g, int _b);
8     //Funksjoner for å lese ut R,G og B verdiene:
9     int getR();
10    int getG();
11    int getB();
12    void changeComponent(int component, unsigned char newValue);
13    int getComponent(int component);
14 private:
15     //Medlemsvariabler:
16     int r;
17     int g;
18     int b;
19 };
```