

# PPMWriter Quick Reference

version 1.3.1 (11/7/02)

por Paul Blackburn

## Funciones:

```
ppmwriter::ppmwriter(int width, int height, int backgroundcolour,  
                    int maxcolours, char * filename, bool bin);  
ppmwriter::plot(int x, int y, int red, int green, int blue);  
ppmwriter::read(int x, int y, int colour);  
ppmwriter::clear();  
ppmwriter::ppmwriter_rename(char * newname);  
ppmwriter::close();
```

## Descripción de las funciones:

**ppmwriter**(int width, int height, int backgroundcolour, int maxcolours, char \* filename, bool bin);

Este es el constructor. *Nota que no hay un constructor sin argumentos!*

- > Ancho de la imagen
- > Altura de la imagen
- > Numero entre 0 y maxcolours que sera el nivel de gris con que se inicializara la imagen (generalmente 0)
- > Numero que representara el nivel maximo de intensidad de un color dado (debe ser menor que 65535).
- > Un array o puntero a un array donde este el nombre del archivo de salida que se quiere.
- > 1 si el archivo sera en modo binario, 0 si sera en modo ASCII.

**void plot**(int x, int y, int red, int green, int blue);

Con esta funcion se plotea un pixel a la imagen.

- > Posicion en x del pixel
- > Posicion en y del pixel
- > Intensidad de rojo, entre 0 y maxcolours.
- > Intensidad de verde, entre 0 y maxcolours.
- > Intensidad de azul, entre 0 y maxcolours.

**int read**(int x, int y, int colour);

Con esta funcion se averigua de que color es el pixel x, y.

- > Posicion en x del pixel que se quiere mirar.
- > Posicion en y del pixel que se quiere mirar.
- > Que coeficiente de color se quiere observar? rojo = 0, verde = 1, azul = 2.

**void clear**();

- > Toda la imagen se resetea a negro

**void ppmwriter\_rename**(char \* newname);

- > Un array o puntero a un array con un nuevo nombre para el archivo en vez del usado en el constructor.

**void close**();

- > Cierra y escribe al disco la imagen.