

EXEMPLES DE DEFINICIÓ D'ALGUNES ESTRUCTURES DE DADES

- MATRIU QUE EMMAGATZEMA UNA IMATGE DE 50 X 50 PÍXELS ON CADA PÍXEL TÉ TRES COMPONENTS DE COLOR (R, G, B).

```
struct Pixel{
short R;
short G;
short B;
}

typedef Pixel matriz_imagen[50][50]
```

```
int main(){
matriz_imagen imatge;
int i,j;

for(i=0;i<50;i++)
    for(j=0;j<50;j++)
        imatge[i][j].R=0;
        imatge[i][j].G=0;
        imatge[i][j].B=0;

.....
return 0;
}
```

- TAULER D'ESCACS ON CADA CASELLA TÉ LA INFORMACIÓ DEL COLOR DE LA CASELLA, PEÇA QUE L'OCUPA(INDICANT EL SEU COLOR I LA SEVA CLASSE) I SI ESTÀ OCUPADA O NO A CADA MOMENT.

```
struct pieza{
char color_pieza;
string clase;
}

struct casilla{
char color;
pieza pieza_casilla;
bool casilla_ocupada;
}

typedef casilla tablero[8][8];

int main(){
tablero t_ajedrez;
//Inicializazacion de una casilla
t_ajedrez[3][4].color='N';
t_ajedrez[3][4].pieza_casilla.color_pieza='N';
t_ajedrez[3][4].pieza_casilla.clase="Peó";
t_ajedrez[3][4].casilla_ocupada=true;

.....
return 0;
}
```