





User Interface

A forma como a UI será tratada ainda será definida. Essencialmente será uma classe com métodos específicos para reconhecer eventos (cliques de mouse, entrada pelo teclado, etc), assim como métodos para plotar e trabalhar com as classes de **polígonos e dados**

#### Classe de Polígono:

##### - Parametros Graficos:

- Cor
- Linha
- etc (fica para quando tivermos fazendo a GUI)

##### - Parametros Fisicos:

- Densidade
- Magnetizacao
- Numero de Vertices
- Vertices (x,z)

##### - Metodos:

- Atribuir valores aos parametros
- Retornar valores dos parametros

Classe  
Polígono

Classe  
Dados

#### Classe de dados:

##### - Parametros Graficos:

- Cor
- Linha

##### - Parametros Fisicos:

- Campo grav.
- Campo mag.
- Numero de pontos
- Pontos de medicao (x,z)

##### - Metodos:

- Atribuir valores aos parametros
- Retornar valores dos parametros
- Ordenar dados
- Interpolar dados

Algoritmos de modelagem direta

Talwani

$\alpha$

$\beta$

#### Classe/funcao Modelagem Direta:

##### - Entrada:

- Vetor de objetos do tipo Poligono (ponteiro ou classe Vector do C++. Recomendo a classe pois facilita a vida.)
- Vetor com as posicoes (x,z) onde calcular o campo

##### - Saída:

- Objeto do tipo Dados