



PolygonMatrix
- pointMatrix : Matrix - xPixels : int - yPixels : int
+ PolygonMatrix(_xPixels : int, _yPixels : int) + add(p : Point) void + rotate(theta : double) void + scale(c : double) void + translate(xShift : double, yShift : double) + getPointMatrix() const : const Matrix& - updatePixels() : void

Matrix
- rows: int - cols: int # a : vector<vector<double>>
+ Matrix(_rows : int, _cols : int) + operator()(i : int, j : int) const : const double& + operator()(i : int, j : int) : double& <b>+ addCoordinate(x : double, y : double)</b> + getRows() const : int + getCols() const : int

RotationMatrix
+ RotationMatrix(theta : double)

ScalingMatrix
+ ScalingMatrix(scale : double)

TranslationMatrix
+ TranslationMatrix(xShift : double, yShift : double, nCols : int)