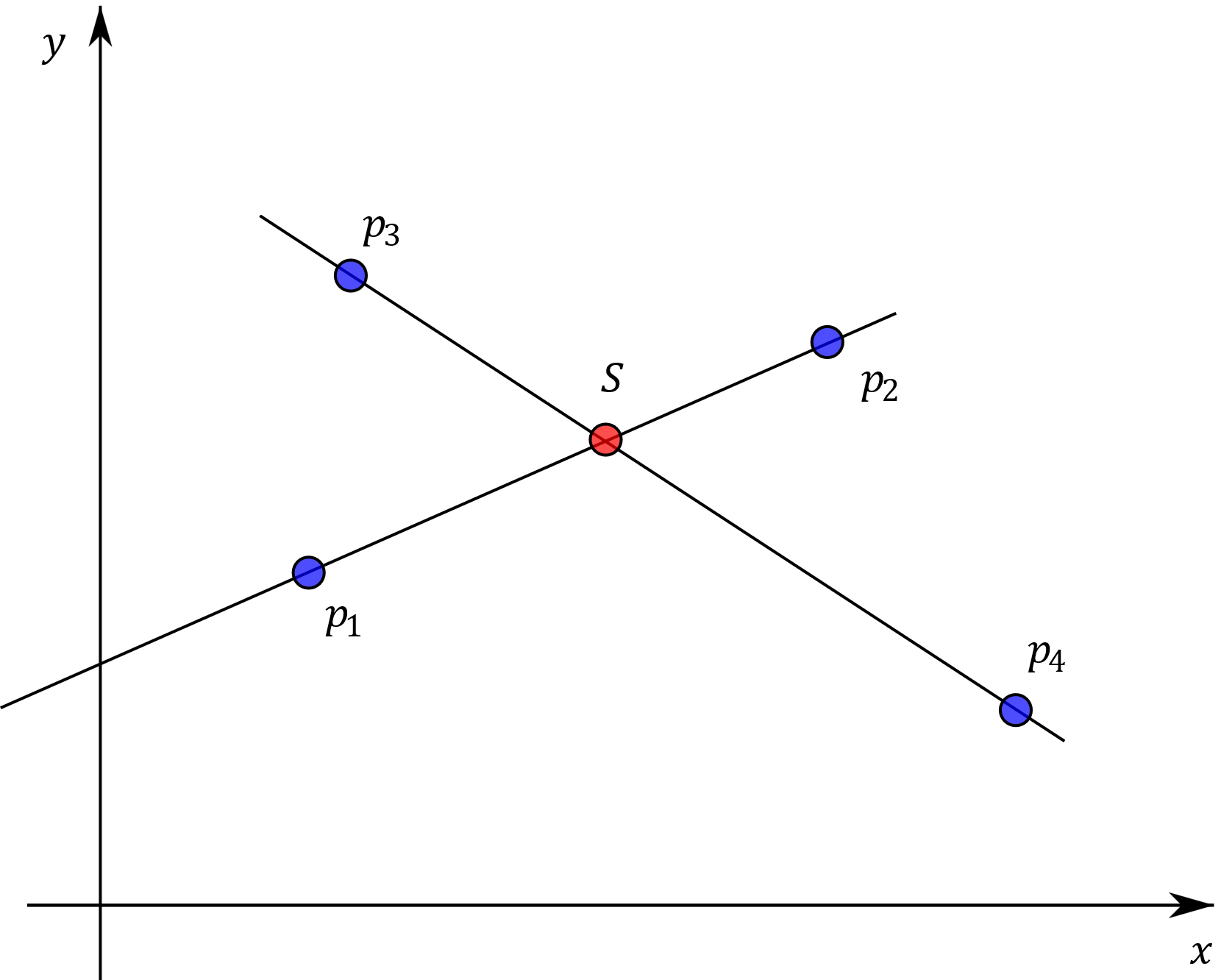
# Geraden schneiden:



Gerade 1 geht durch und :

mit:

und

… Dasselbe für Gerade 2 mit und !

Schnittpunkt bei Punkt auf Gerade 1 = Punkt auf Gerade 2:

(oben einsetzen)

# Code:

ofVec2f result;

float m1, b1, m2, b2;

float threshold = 0.0001;

if (p1.x - p2.x < threshold && )

{

}

m1 = (p1.y - p2.y) / (p1.x - p2.x);

m2 = (p3.y - p4.y) / (p3.x - p4.x);

b1 = p1.y - m1 \* p1.x;

b2 = p3.y - m2 \* p3.x;

result.y = (-m1 \* b2 + m2 \* b1) / (m2 - m1);

result.x = (result.y - b1) / m1;

return result;

# Problem:

Bei vertikalen oder horizontalen Linien funktioniert das nicht! Division durch null. Deshalb: Sonderfälle vorsehen!