

1. Zaimplementuj funkcję `isColliding` zwracającą `true` jeśli dwa trójkąty w przestrzeni 2D kolidują ze sobą. Następnie napisz wizualizator tej kolizji. Trójkąty powinny być widoczne na ekranie i co najmniej jeden z nich możliwy do sterowania przez użytkownika. Kolizja powinna być w jakiś sposób zasygnalizowana użytkownikowi.

C/C++

```
struct vec2
{
    float x, y;
}
struct triangle
{
    std::array<vec2, 3>points;
}
bool isColliding(const & triangle1, const & triangle2 );
```

2. Korzystając z załączonego kodu znajdującego się w *main.cpp*, napisz kod który przesunie piksel z punktu A(0, 0) do punktu B(40, 0) w czasie 2000ms. Następnie do punktu C(40, 10) w czasie 3000ms i na koniec powróci do punktu A w czasie 1000ms. Ścieżka (A->B->C->A) powinna być powtórzona 5 razy.
3. Zaimplementuj obcinanie pewnego ciągu znaków z lewej i z prawej strony do momentu gdy podany predykat będzie spełniony.

Przykład :

Input:

tekst: " przykładowy string ",  
predykat: is whitespace

Output: "przykładowy string"

Im bardziej rozwiązanie będzie generyczne, tym lepiej.

Testy mile widziane.