

Poté co dostaneme objekty A a B, tak si každý uložíme do 2D pole, kde budou uloženy hodnoty na základě toho, kde daná úsečka mění směr. Musíme taktéž kontrolovat, jestli jsou objekty opravdu uzavřené, tj. jestli poslední úsečka směřuje zpátky do počátečního bodu.

Samotné generování průniku, tedy vytváření nového objektu např. C, se bude vyhodnocovat tak, že se vezme např. první objekt A a zjišťujeme, jestli se nějaká z úseček B dostala přes nějakou úsečku z A, pokud ano, víme, že jedna úsečka našeho nového C je od bodu, kde se protla úsečka B s A, do bodu kde skončila daná úsečka B. K tomu přidáme další úsečky, které jsou za bodem protnutí, pokud ano zjišťujeme jestli konečný bod nevychází zpátky mimo objekt A, pokud ano hledáme druhý bod protnutí a pokud ne, úsečku uložíme celou do pole objektu C. Takhle vybereme všechny úsečky, které se protínají. Toto nám, ale vytvoří pouze jednu polovinu objektu C. Zbylé úsečky doplníme tak, že tam kde se protínali A a B se vezme úsečka od průniku do konce dané úsečky A. Tímto způsobem dostanem celý průnik bodů A a B.

