Struktura danych

Bryła Geometryczna --NazwaPiku_BryłaWzorcowa std::string --NazwaPiku_NazwaFinalna std::string --NazwaFinalna std::string --NazwaFinalna

Scena

double katOZ; // obrot do okola osi Z double katOY; // kat wznoszenia i opadania double katOX; // kat rotacji np. wirnikow

vector<Vector<3>> scr1; Vector<3> Przesuniecie; Vector<3> srodek; string nazwa_pliku; string nazwa_pliku_do_zapisu; int k=0;// ilosc punktów na prostej

Konstruktor sceny
Operacja poruszania scena
Zapis () zapis do pliku
Vector<3> & operator [](int i){return scr1[j];}
Vector<3> operator [](int i)const {return scr1[j];}