

Отчёт
Яров Тимур
Апрель-май

Summary:

- Для работы была выбрана библиотека SFML (т.к. имеет широкий функционал для работы с 2D фигурами). Совместно с Олегом Харитоновым
- Разработаны основные этапы, необходимые для графического вывода решения задачи. Вся логика была обращена в класс 'Draw', добавлены конструкторы связывающие классы 'Point' и 'Triangle' с функциями рисования.
- Найден вариант использования библиотеки с помощью CMake.

Lowlights:

- Из-за отсутствия дедлайнов и необходимости доработки классов 'Point', 'Triangle' разработка затянулась.
- В некоторых ситуациях отрисовка может выглядеть не очень репрезентативно (это связано со случаями, когда один треугольник "очень большой", а другой "очень маленький").

Plans:

- Написать тесты для класса 'Draw', которые будут проверять эффективность поимки недопустимых значений (например точки с размерностью 3).
- Реализовать графический ввод (с помощью задания точек мышкой в окне).

Details:

- Библиотека SFML автоматически подтягивается с репозитория при компиляции.
- Класс 'Draw' содержит 3 массива с точками фигур (по 3 точки на каждый треугольник + область пересечения) и размер окна для отрисовки. Объект класса задается двумя способами: по двум объектам класса 'Triangle', по списку из 6 объектов класса 'Point'. Точки, характеризующие область пересечения, вычисляются автоматически.
- Рисование осуществляется функцией 'draw_all'.