

Każdy wielokąt przechowuje jako zbiór punktów oraz linii tworzących wielokąt. W ten sposób mam bardzo łatwy dostęp do wierzchołków, które potrzebne są do algorytmu triangulacji. Potrzebne są one również dla wizualizacji więc przyjęcie takiej struktury wielokąta bardzo ułatwiło mi pisanie programu. Utworzona triangulacja przechowywana jest jako lista trójek numerów wierzchołków (liczonych od 0). Wierzchołki numerowane są przeciwnie do wskazówek zegara począwszy od pierwszego wierzchołka. Dzięki takiemu zabiegowi łatwo odczytać każdy trójkąt utworzony podczas algorytmu.