Лабораторная работа №4. Вычислительная геометрия (Кормен)

1.Алгоритмы отсечения

2.[Алгоритм точки в многоугольнике](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BB%D0%B3%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%82%D0%BC_%D1%82%D0%BE%D1%87%D0%BA%D0%B8_%D0%B2_%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE%D1%83%D0%B3%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B5).

3.[Метод луча](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BB%D0%B3%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%82%D0%BC_%D1%82%D0%BE%D1%87%D0%BA%D0%B8_%D0%B2_%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE%D1%83%D0%B3%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B5#.D0.9E.D1.87.D0.B5.D0.BD.D1.8C_.D0.B1.D1.8B.D1.81.D1.82.D1.80.D1.8B.D0.B9_.D0.B0.D0.BB.D0.B3.D0.BE.D1.80.D0.B8.D1.82.D0.BC)

4.[Алгоритм заворачивания подарков](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BB%D0%B3%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%82%D0%BC_%D0%94%D0%B6%D0%B0%D1%80%D0%B2%D0%B8%D1%81%D0%B0) (Джарвиса)