

```

1
2 //Ejemplo de uso de la libreria utilizando la API de bajo nivel
3 #include <Heightmap>
4 #include <PerlinNoise>
5 #include <Voronoi>
6
7
8 int main() {
9
10
11     /*----- EJEMPLO 1 -----*/
12
13     //Declarar dos objetos que almacena la información de un Heightmap
14     Heightmap h;
15     Heightmap h2;
16
17     //Para rellenar esos heightmap, podemos crear un objeto de la clase del algoritmo
18     //que queremos utilizar.
19     //Declaramos la propiedades del del algoritmo PerlinNoise
20     PerlinNoiseProperties perlinNoiseProperties;
21     perlinNoiseProperties.variable1 = ..;
22     perlinNoiseProperties.variable2 = ..;
23
24     //Creamos el objeto del algoritmo con los parámetros que hemos definido antes
25     PerlinNoise perlinObject(perlinNoiseProperties);
26
27     //Llamando a la función "generateHeightmap(...)" rellenamos el heightmap con los
28     //valores producidos por el algoritmo
29     perlinObject.generateHeightmap(h);
30
31     //Para guardar el heightmap en un archivo
32     h.dumpToFile("Heightmap1");
33
34
35     /*----- EJEMPLO 2 -----*/
36     //Declarar otro algoritmo
37     VoronoiProperties voronoiProperties(...);
38     Voronoi voronoiObject(voronoiProperties);
39
40     voronoiObject.generateHeightmap(h2);
41
42     //Mezclar ambos heightmap
43     Heightmap hFinal = MergeHeightmap(h1,h2,...);
44
45     hFinal.dumpToFile("Heightmap2");
46
47 }

```