

```
1
2 //Ejemplo de uso de la libreria utilizando la API de alto nivel.
3 #include <Heightmap>
4 #include <user_api>
5
6 using namespace user_api
7
8
9 int main() {
10
11     /*----- EJEMPLO 1 -----*/
12
13     //Declarar un objeto Heightmap
14     Heightmap h(.....);
15
16     //Señalar como queremos, a grandes rasgos, que sea el terreno
17     TerrainProperties tp; //Propiedades por defecto
18
19     tp.mountains = MOUNTAIN_ENUM.LOW;
20     .
21     .
22     .
23
24     GenerateHeightmap(h, tp);
25
26     h.dumpToFile("");
27
28
29 }
30
```