

```

65     switch ( m_bType ) {
66     case btPoint: {
67         glPushMatrix();
68         glTranslatef(0.0f, m_vSizeAsp.y*(float)fValue, 0.0f);
69         DrawSphere(m_vSizeAsp.x*0.75f, m_vSizeAsp.x*0.75f, m_vSizeAsp.x*0.75f, m_ilod, m_ilod);
70         glPopMatrix();
71         break;
72     }
73     case btBox: {
74         glPushMatrix();
75         glTranslatef(0.0f, m_vSizeAsp.y*(float)fValue*0.5f, 0.0f);
76         DrawBox(m_vSizeAsp.x, m_vSizeAsp.y*(float)fValue, m_vSizeAsp.x);
77         glPopMatrix();
78         break;
79     }
80     case btPyramid: {
81         DrawPyramid(m_vSizeAsp.x, m_vSizeAsp.y*(float)fValue);
82         break;
83     }
84     case btCylinder: {
85         glPushMatrix();
86         glTranslatef(0.0f, m_vSizeAsp.y*(float)fValue*0.5f, 0.0f);
87         DrawCylinder(m_vSizeAsp.x*0.5f, m_vSizeAsp.y*(float)fValue, m_ilod, 1, false);
88         glPopMatrix();
89         break;
90     }
91 }

```

Plik: av\_system.cpp

Można tutaj poprawić rzutowania liczb – są one w stylu języka C, co dla kodu napisanego w C++ może niekiedy stanowić problem. Dodatkowo – czysto stylistycznie – można wyrównać wszystkie „}” występujące po instrukcji *break*.