

P05

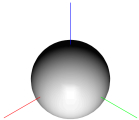
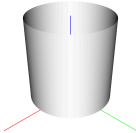
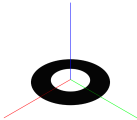
3D Programming

Self-Scoring table

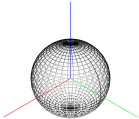
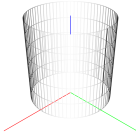
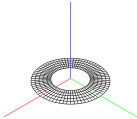
	P01	P02	P03	E01	E02
Score	1	1	1	1	1

Practice

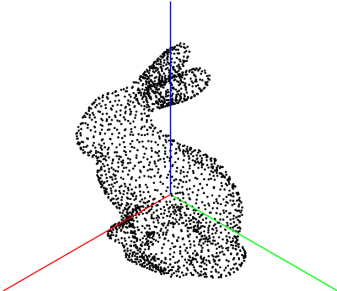
-P01

Sphere	Cylinder	Disk
		

-P02

Sphere	Cylinder	Disk
		

-P03

Bunny	
-------	--

Exercise

-E01

Print #of edges

```
# vertices = 2162
# faces = 4320
# edges = 6480
```

vector<list<int>>를 이용해서 엣지를 저장할 리스트를 만들고

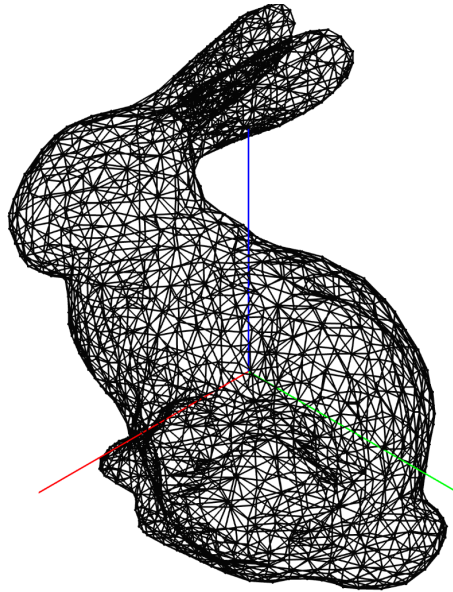
3개의 정점으로 구성된 면에서 정점의 정보를 가져오고 이 정점들을 연결해서 엣지를 만든다.

작은 인덱스를 시작점으로 잡고 리스트에 저장되어있지 않으면 추가하는 방식으로

엣지 정보를 저장한 뒤 리스트에 있는 인자 개수를 더해 출력한다.

-E02

Bunny



GL_LINES를 이용하여 edge를 그려준다.

이때 정점들은 이전에 edge 정보를 저장했던 edgesList에서 시작점은 리스트의 인자번호
끝점은 edgesList[i] 에 저장되어있는 점들로 설정해서 엣지를 그리도록 하였다.