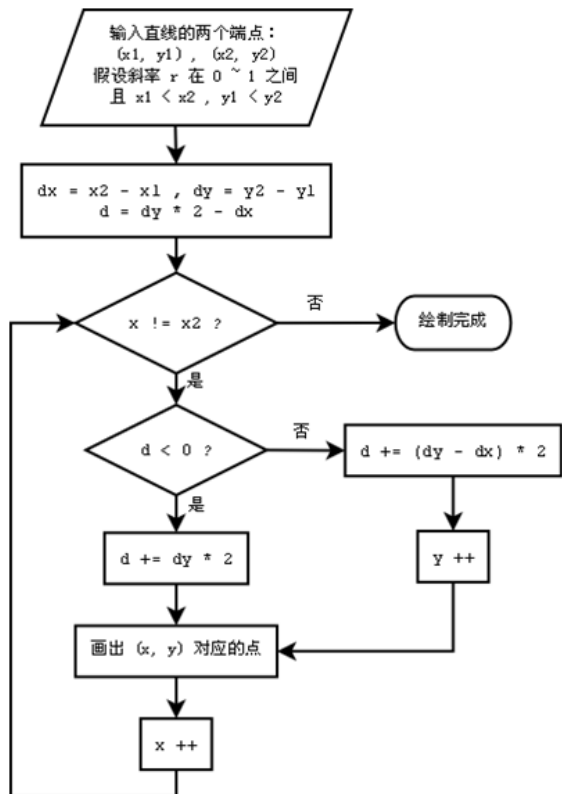
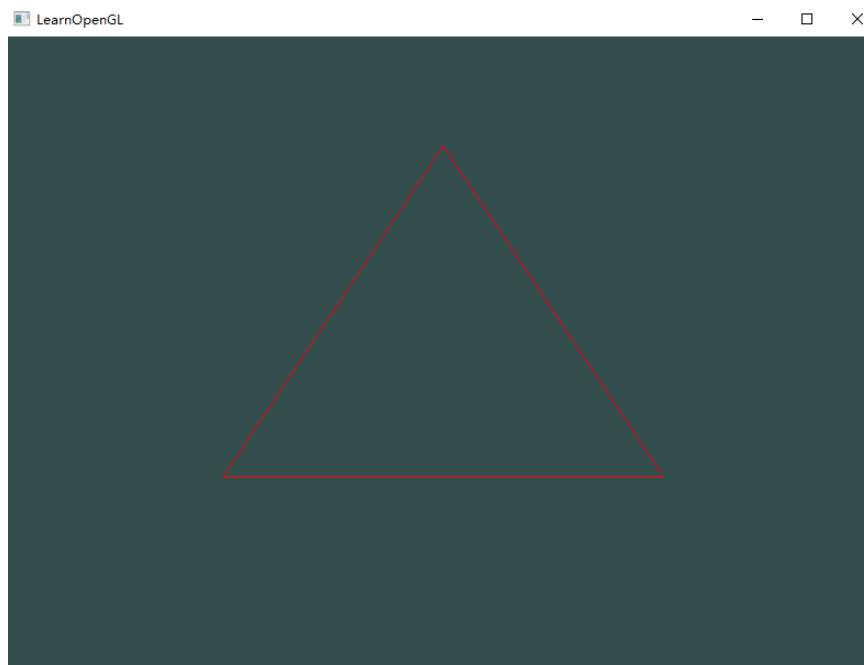


1. 使用 Bresenham 算法(只使用 integer arithmetic)画一个三角形边框：input 为三个 2D 点；output 三条直线。

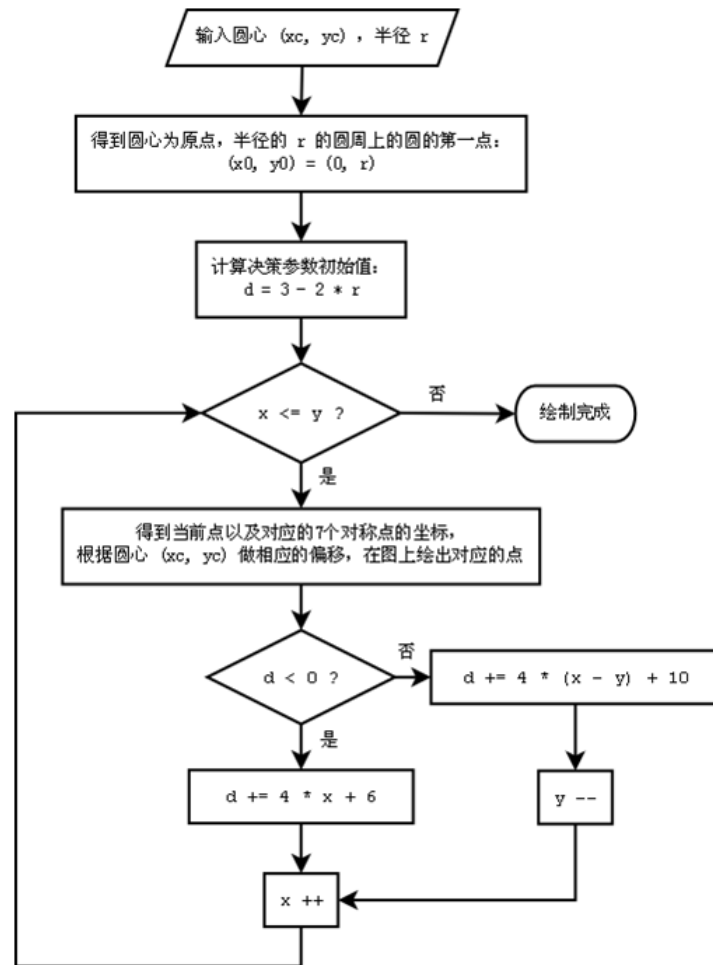


Bresenham 直线算法

先给定两个点（三角形顶点其中两个），在由算法生成两点间的直线的点的坐标，三条边都计算出来后，存入 **vec** 数组中进行渲染。

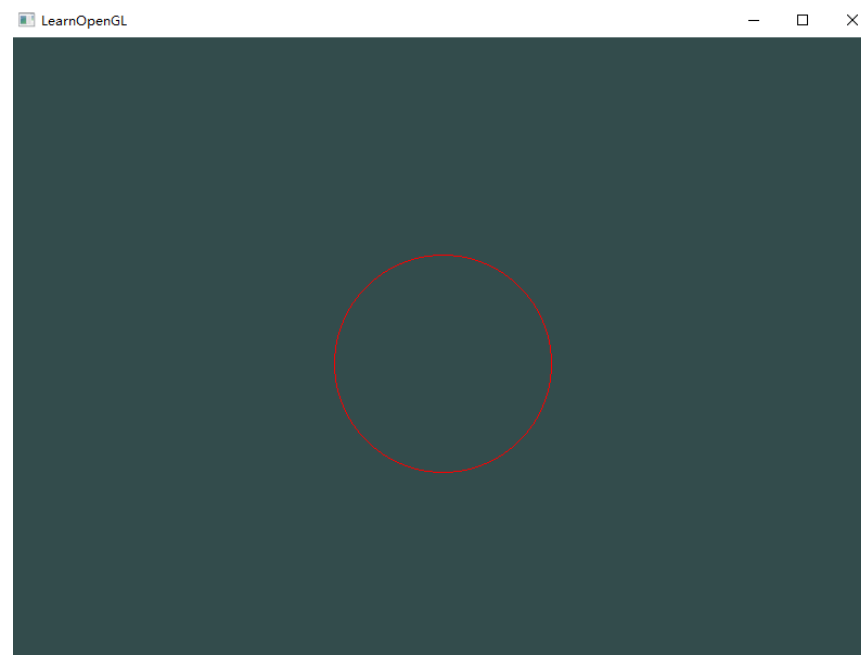


2. 使用 Bresenham 算法(只使用 integer arithmetic)画一个圆：input 为一个 2D 点(圆心)、一个 integer 半径； output 为一个圆。



Bresenham 画圆算法

计算出圆周点坐标集合（只用计算八分之一一然后进行对称）后进行渲染。



3. 在 GUI 中添加菜单栏，可以选择是三角形边框还是圆，以及能调整圆的大小(圆心固定即可)。

添加 imgui 窗口，三角或圆选项，以及圆半径调整条。

