typedef struct{

float3 position;

float t;

int triangleID;

} HitPoint;

Triangle class/struct:

cl\_float array A;

cl\_float array B;

cl\_float array C;

cl\_float array normal;

cl\_int materialIndex;

Light class/struct

Cl\_float array position;

Cl\_int materialIndex;

Material

Cl\_float array amb

Cl\_float array diff

Cl\_float array spec

Cl\_float reflectionConst

Cl\_float shiny

Cl\_float transparency

Cl\_float glossy

Camera

cl\_float array u;

cl\_float array v;

cl\_float array w;

cl\_float array position;