

## Vertex

- float x
- float y
- float z

- + Vertex()
- + Vertex(float vx, float vy, float vz)
- + void print()
- + Vertex operator-(Vertex op2)
- + Vertex operator+(Vertex op2)
- + Vertex operator\*(float op2)
- + bool operator==(Vertex op2)
- + Row< float > row()
- + Col< float > homog()
- + float getX()
- + float getY()
- + float getZ()
- + vector< float > getXYZ()
- + void setX(float vx)
- + void setY(float vy)
- + void setZ(float vz)
- + glm::vec3 getVec3()