Vertex - float x - float v - float z + Vertex() + Vertex(float vx. float vv. 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 vv) + void setZ(float vz) + glm::vec3 getVec3() -vf -vi Edge + Edge(Vertex vi, Vertex vf) + void print() + Vertex getVi() + Vertex getVf()