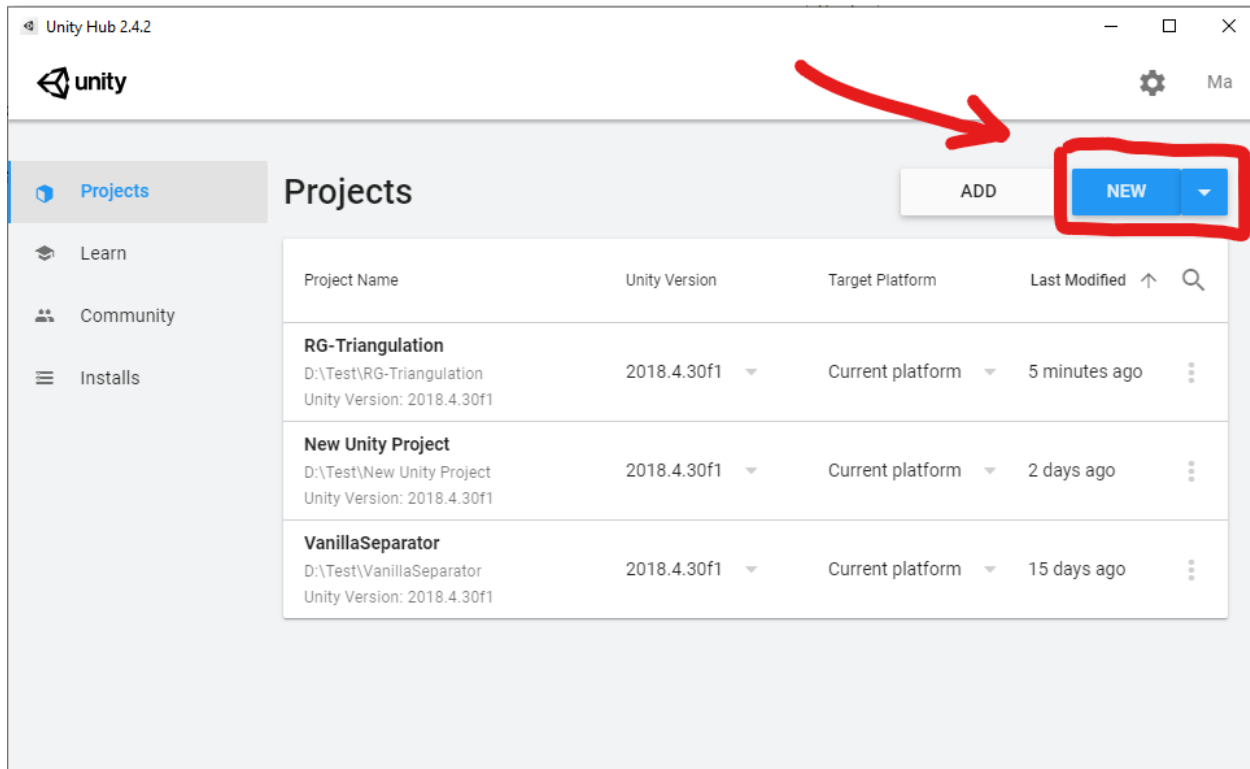


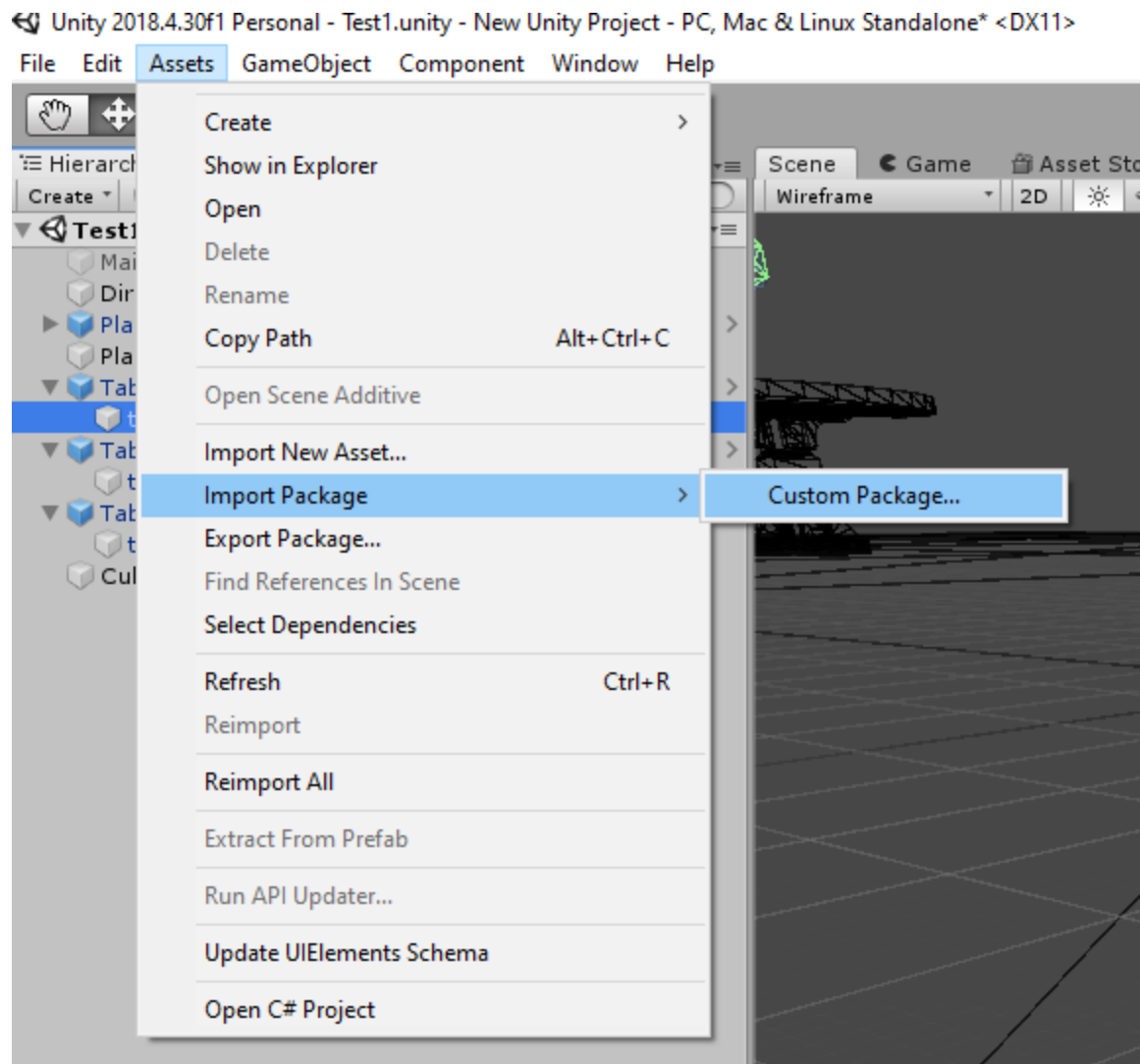
Cilj vježbe je bio implementacija algoritma za triangulaciju poligona kojemu su točke zadane u smjeru kazaljke na satu. Rješenje je izrađeno u sustavu za izradu video igara Unity.

Poveznica na rješenje: <https://github.com/koljo45/triangulation>

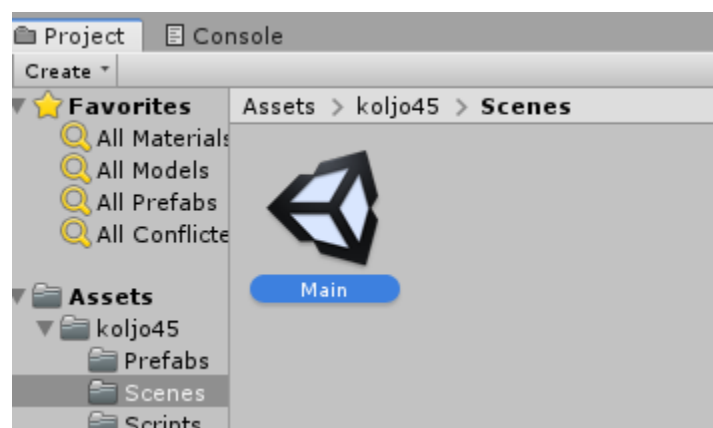
Kako bi testirali rješenje preuzmite Unity 2018.4.30f1 ili noviji. Stvorite novi, prazni projekt.



U Unityu odaberite Assets -> Import Package -> Custom Package... Odaberite TriangulationPackage koji se nalazi u rootu repozitorija.



Nakon importiranja paketa otvorite te pokrenite glavnu scenu. Glavna scena se može pronaći u Assets -> koljo45 -> Scenes.



Ljeva tipka miša služi za crtanje točaka poligona. Enter služi za stvaranje nacrtanog poligona. Točke je potrebno definirati u smjeru kazaljke na satu.

