

## Instrukcja i opis:

Do napisania programu zostały wykorzystane biblioteki:

`iostream, fstream, stdio.h, vector, SDL.h`.

Biblioteka SLD2 jest jedyną biblioteką doinstalowaną do standardowego zbioru bibliotek i jest niezbędna do poprawnego działania kodu. Wykorzystano z niej jedynie metody graficzne służące do rysowania na ekranie i rozpoznające zdarzenia związane z myszką. Wybranie odpowiednich punktów i wczytanie pliku (.shp) zostało zaimplementowane bez użycia dodatkowych bibliotek.

Po uruchomieniu pliku „Zadanie\_Rekrutacyjne\_Mateusz\_Czerniewicz.exe” wyświetli się kształt wczytany z pliku „test.shp”. Klikając lewy przycisk myszy na dowolnym punkcie w wyświetlonym oknie i poruszając myszką można przesuwać wczytany kształt. Za pomocą kółka myszki można odpowiednio przybliżać – kręcąc w przód lub oddalać – kręcąc w tył.