仕様書

対象とするデータ…表(テーブル)データのcsv。行の数はデータ数と、列の数は

　　　　　　　　　次元数と対応している。1行目は各次元が何を表していか、

　　　　　　　　　文字列によって示されている。

ParallelCoordinates3D

・ParallelCoordinates3DRenderer.cpp

　与えられたテーブルデータを元に、点(drawPoints)と線(drawLines)を描写する。

・ParallelCoordinates3DAxis.cpp

　与えられたテーブルデータの次元数を元にして決まる平面数の分だけ、平面を描写する(draw\_planes)。また、適宜グリッド線を描写したり(draw\_gridlines)、テーブルデータの１行目にある文字列データを元に各平面の各軸にラベルを描写したり(draw\_labels)も可能。

・BundledparallelCoordinates3DRenderer.cpp

　ParallelCoordinates3DRenderer.cppを継承し、三次ベジェ曲線を用いた、直線の歪曲化をしたもの(曲線)を描写する(draw\_bundled\_lines)。その際に、main.cpp内で配色された色を元に線に色をつける。点に色をつける機能は実装途中(draw\_colored\_points)。

・MyTouchController.cpp

　実行環境がOculusに対応しているかどうかを自動で判断し、対応している場合はOculus環境下での、していない場合はデスクトップ環境下での、対話的機能が実装されている。