**Co nie działa:**

Najpoważniejszy błąd naszej aplikacji występuje, gdy promień wypuszczony z punktu (0, 0), czyli środka masy, pod pewnym kątem theta trafia w 2 lub więcej pikseli, jest to zademonstrowane na pokemonie Pokedex, a dokładnie na jego ogonie. Problem polega na tym, że nie jesteśmy w stanie cofnąć się naszym promieniem, aby podążać za konturem, a jedna wartość theta odpowiada jednemu pikselowi. Z tego powodu, podczas sortowania, ustalamy niepoprawną kolejność pikseli, co powoduję przeskoki między 2 niepołączonymi pikselami. Rozwiązaniem tego problemu jest podzielenie obrazu na dwie oddzielne funkcje: funkcje reprezentujące współrzędne x oraz y i wyznaczenie transformaty Fouriera, a następnie narysowanie konturów na podstawie 2 transformat.