

No kurwa, 12 godzin.

Macie tempe choć listę zmian które zrobiłem żeby jako tako działało:

Chain.h – przeniesienie metody string_splitter do klasy Chain bo ten jebany w dupę wx nie pozwala na definiowanie funkcji w plikach nagłówkowych. Kurwa

Factory.h – jak wyżej, musiałem wszystko wjechać do klasy i z niej wywoływać metody produce()

RGBCol.h – zmieniłem wszędzie RGB na RGBCol, bo RGB to nazwa struktury w wx kurwa jej mać

Solid.h – zmiana RGB na RGBCol

Vector.h – jw + ogarniecie matrixa i dołożenie operatora* na potrzeby rotacji punktu a nie wektora (tak mi było wygodniej). Oczywiście wszystko musiałem wjechać do klasy, więc dobra rada Wachu - jak chcesz sobie roboty oszczędzić to pisz metody w całości w klasie

cone_test i cylinder_test – wiadomo, nie musicie tam nawet zaglądać jak nie chcecie ;)

Co do aplikacji GUI

dodałem potrzebne rzeczy (tablica wskaźników na bryły która trzyma je wszystkie), wskaźniki na chaina, factory itd.

zrobiłem obsługę linii komend, można robić wszystko co jest w podstawowych wymaganiach, ALE:

Ja już nie dam rady, więc wam zostawiam zrobienie metod MoveSolid i RotateSolid, które się wywołują po odpowiedniej komendzie. Do tego wymyślcie jak zapisywać i odczytywać aktualny projekt (metody SaveSolid i LoadSolid). Jest to o tyle złożone, że zapisujemy nie wektory które tworzą obiekty, ale całe obiekty, tak żeby przy odczycie pojawiły się na liście. Ja bym to zrobił przez zapisanie w txt... komend które trzeba wywołać aby odtworzyć stan projektu. Potem, przy wczytywaniu, zasymuluje się wpisywanie do linii komend każdej linijki z pliku.

Tak czy inaczej, ja już ledwo na oczy widzę...

jak coś to pisać

PEACE