
Zajęcia 5
Siatki strukturalne

1. Uzupełnij kod załączony do instrukcji lub napisz własny kod implementujący prosty generator siatek strukturalnych dla prostych obiektów geometrycznych,
2. Zaimplementuj prosty interfejs użytkownika wraz z udostępnieniem użytkownikowi możliwości określenia ilości elementów, na które część zostanie podzielona. Zaimplementuj możliwość „meshowania” za pomocą elementów:
 - a. Trójkątnych,
 - b. Czterokątnych.
3. Zaimplementuj funkcjonalność, która pozwoli na zapisanie poszczególnych elementów oraz ich węzłów do pliku tekstowego. Format pliku powinien być analogiczny jak w macierzy połączeń. Zaimplementuj także funkcjonalność pozwalającą na odczyt macierzy do programu,
4. Przetestuj zaimplementowany program także dla trudniejszych przypadków. Np. Dla trapezu, rombu itp.

