

DGL**

0.1

作成 : Doxygen 1.7.3

Sat Feb 12 2011 00:19:06

Contents

1	ネームスペース索引	1
1.1	ネームスペース一覧	1
2	構成索引	3
2.1	クラス階層	3
3	構成索引	5
3.1	構成	5
4	ファイル索引	7
4.1	ファイル一覧	7
5	ネームスペース	9
5.1	ネームスペース DECS	9
5.1.1	説明	9
5.2	ネームスペース DECS::GL	9
5.2.1	説明	10
5.2.2	型定義	10
5.2.2.1	RESIZE_FUNC	10
5.2.3	関数	11
5.2.3.1	getResizeFunc	11
5.2.4	変数	11
5.2.4.1	A	11
5.2.4.2	B	11
5.2.4.3	DGL_BLACK	11
5.2.4.4	DGL_BLUE	11
5.2.4.5	DGL_DEFAULT_WPROP	11
5.2.4.6	DGL_GREEN	12
5.2.4.7	DGL_ORIGIN	12
5.2.4.8	DGL_RED	12
5.2.4.9	DGL_WHITE	12
5.2.4.10	G	12
5.2.4.11	R	12
5.2.4.12	X	12
5.2.4.13	Y	12
5.2.4.14	Z	12
6	クラス	13
6.1	クラス DECS::GL::DGLCircle	13

6.1.1	コンストラクタとデストラクタ	14
6.1.1.1	DGLCircle	14
6.1.1.2	DGLCircle	14
6.1.1.3	DGLCircle	14
6.1.1.4	DGLCircle	14
6.1.1.5	DGLCircle	14
6.1.1.6	DGLCircle	14
6.1.1.7	DGLCircle	14
6.1.1.8	~DGLCircle	14
6.1.2	関数	14
6.1.2.1	draw	14
6.1.2.2	setCenter	14
6.1.2.3	setColor	14
6.1.2.4	setNumberOfPoints	15
6.1.2.5	setRadius	15
6.1.3	変数	15
6.1.3.1	center_	15
6.1.3.2	nPoint_	15
6.1.3.3	radius_	15
6.2	クラス DECS::GL::DGLColor	15
6.2.1	コンストラクタとデストラクタ	16
6.2.1.1	DGLColor	16
6.2.1.2	DGLColor	16
6.2.1.3	DGLColor	16
6.2.1.4	~DGLColor	16
6.2.2	関数	16
6.2.2.1	a	16
6.2.2.2	b	16
6.2.2.3	g	16
6.2.2.4	r	16
6.2.3	変数	16
6.2.3.1	color_	16
6.3	クラス DECS::GL::DGLLine	16
6.3.1	コンストラクタとデストラクタ	17
6.3.1.1	DGLLine	17
6.3.1.2	DGLLine	17
6.3.1.3	DGLLine	17
6.3.1.4	DGLLine	17
6.3.1.5	~DGLLine	17
6.3.2	関数	17
6.3.2.1	draw	17
6.3.2.2	setColor	17
6.3.2.3	setPoint	18
6.3.3	変数	18
6.3.3.1	beginPoint_	18
6.3.3.2	endPoint_	18
6.4	クラス DECS::GL::DGLObject	18
6.4.1	コンストラクタとデストラクタ	19
6.4.1.1	DGLObject	19
6.4.1.2	DGLObject	19

6.4.1.3	DGLObject	19
6.4.2	関数	19
6.4.2.1	draw	19
6.4.2.2	setColor	19
6.4.3	変数	19
6.4.3.1	color_	19
6.4.3.2	mode_	19
6.5	クラス DECS::GL::DGLPosition	19
6.5.1	コンストラクタとデストラクタ	20
6.5.1.1	DGLPosition	20
6.5.1.2	DGLPosition	20
6.5.1.3	~DGLPosition	20
6.5.2	関数	20
6.5.2.1	x	20
6.5.2.2	y	20
6.5.2.3	z	20
6.5.3	変数	20
6.5.3.1	position_	20
6.6	クラス DECS::GL::DGLSquare	20
6.6.1	コンストラクタとデストラクタ	21
6.6.1.1	DGLSquare	21
6.6.1.2	DGLSquare	21
6.6.1.3	DGLSquare	21
6.6.1.4	DGLSquare	21
6.6.1.5	DGLSquare	21
6.6.1.6	~DGLSquare	21
6.6.2	関数	21
6.6.2.1	draw	21
6.6.2.2	setColor	22
6.6.2.3	setPoint	22
6.6.3	変数	22
6.6.3.1	point1_	22
6.6.3.2	point2_	22
6.6.3.3	point3_	22
6.6.3.4	point4_	22
6.7	クラス DECS::GL::DGLTriangle	22
6.7.1	コンストラクタとデストラクタ	23
6.7.1.1	DGLTriangle	23
6.7.1.2	DGLTriangle	23
6.7.1.3	DGLTriangle	23
6.7.1.4	DGLTriangle	23
6.7.1.5	DGLTriangle	23
6.7.1.6	~DGLTriangle	23
6.7.2	関数	23
6.7.2.1	draw	23
6.7.2.2	setColor	23
6.7.2.3	setPoint	24
6.7.3	変数	24
6.7.3.1	point1_	24
6.7.3.2	point2_	24

6.7.3.3	point3_	24
6.8	クラス DECS::GL::DGLWindow	24
6.8.1	説明	25
6.8.2	コンストラクタとデストラクタ	25
6.8.2.1	DGLWindow	25
6.8.2.2	DGLWindow	26
6.8.2.3	DGLWindow	26
6.8.2.4	DGLWindow	27
6.8.2.5	~DGLWindow	27
6.8.3	関数	27
6.8.3.1	create	27
6.8.3.2	init	27
6.8.3.3	setBGColor	27
6.8.3.4	setDisplayFunc	28
6.8.3.5	setMouseFunc	28
6.8.3.6	setResizeFunc	28
6.8.4	変数	29
6.8.4.1	displayFunc_	29
6.8.4.2	mouseFunc_	29
6.8.4.3	resizeFunc_	29
6.8.4.4	wProp_	29
6.9	構造体 DECS::GL::DGLWindowProperty	29
6.9.1	説明	30
6.9.2	変数	30
6.9.2.1	bgColor_	30
6.9.2.2	mode_	30
6.9.2.3	title_	30
6.9.2.4	wHeight_	30
6.9.2.5	wPositionX_	30
6.9.2.6	wPositionY_	30
6.9.2.7	wWidth_	31
7	ファイル	33
7.1	include/GL/dgl.hpp	33
7.2	include/GL/dglbasicshape.hpp	33
7.3	include/GL/dglcommon.hpp	34
7.4	include/GL/dglutil.hpp	34
7.5	include/GL/dglwindow.hpp	35

Chapter 1

ネームスペース索引

1.1 ネームスペース一覧

ネームスペースの一覧です。

DECS (Discrete Elements Calculation Suites(DECS) ネームスペース) . . .	9
DECS::GL (Discrete Elements Calculation Suites(DECS) の GL セクション のネームスペース)	9

Chapter 2

構成索引

2.1 クラス階層

この継承一覧はおおまかにはソートされていますが、完全にアルファベット順でソートされてはいません。

DECS::GL::DGLColor	15
DECS::GL::DGLObject	18
DECS::GL::DGLCircle	13
DECS::GL::DGLLine	16
DECS::GL::DGLSquare	20
DECS::GL::DGLTriangle	22
DECS::GL::DGLPosition	19
DECS::GL::DGLWindow	24
DECS::GL::DGLWindowProperty	29

Chapter 3

構成索引

3.1 構成

クラス、構造体、共用体、インタフェースの説明です。

DECS::GL::DGLCircle	13
DECS::GL::DGLColor	15
DECS::GL::DGLLine	16
DECS::GL::DGLObject	18
DECS::GL::DGLPosition	19
DECS::GL::DGLSquare	20
DECS::GL::DGLTriangle	22
DECS::GL::DGLWindow (ウインドウクラス)	24
DECS::GL::DGLWindowProperty (DECS::GL::DGLWindow クラス用のウ インドウ設定構造体)	29

Chapter 4

ファイル索引

4.1 ファイル一覧

これはファイル一覧です。

include/GL/dgl.hpp	33
include/GL/dglbasicshape.hpp	33
include/GL/dglcommon.hpp	34
include/GL/dglutil.hpp	34
include/GL/dglwindow.hpp	35

Chapter 5

ネームスペース

5.1 ネームスペース DECS

Discrete Elements Calculation Suites(DECS) ネームスペース

ネームスペース

- namespace [GL](#)

Discrete Elements Calculation Suites(DECS) の GL セクションのネームスペース

5.1.1 説明

Discrete Elements Calculation Suites(DECS) ネームスペース

5.2 ネームスペース DECS::GL

Discrete Elements Calculation Suites(DECS) の GL セクションのネームスペース

構成

- class [DGLLine](#)
- class [DGLTriangle](#)
- class [DGLSquare](#)
- class [DGLCircle](#)
- class [DGLObject](#)
- class [DGLColor](#)
- class [DGLPosition](#)
- struct [DGLWindowProperty](#)

DECS::GL::DGLWindow クラス用のウィンドウ設定構造体

- class [DGLWindow](#)
ウィンドウクラス

型定義

- typedef void(* [RESIZE_FUNC](#))(int, int)
リサイズ関数の型定義

関数

- [RESIZE_FUNC](#) [getResizeFunc](#) (GLdouble canvasWidth, GLdouble canvasHeight)

変数

- static const [DGLColor](#) [DGL_WHITE](#) (1.0, 1.0, 1.0, 1.0)
- static const [DGLColor](#) [DGL_BLACK](#) (0.0, 0.0, 0.0, 1.0)
- static const [DGLColor](#) [DGL_RED](#) (1.0, 0.0, 0.0, 1.0)
- static const [DGLColor](#) [DGL_GREEN](#) (0.0, 1.0, 0.0, 1.0)
- static const [DGLColor](#) [DGL_BLUE](#) (0.0, 0.0, 1.0, 1.0)
- static const [DGLPosition](#) [DGL_ORIGIN](#) (0.0, 0.0, 0.0)
- static const int [X](#) = 0
- static const int [Y](#) = 1
- static const int [Z](#) = 2
- static const int [R](#) = 0
- static const int [G](#) = 1
- static const int [B](#) = 2
- static const int [A](#) = 3
- static [DGLWindowProperty](#) [DGL_DEFAULT_WPROP](#)
デフォルトウィンドウ設定

5.2.1 説明

Discrete Elements Calculation Suites(DECS) の GL セクションのネームスペース

5.2.2 型定義

5.2.2.1 typedef void(* [DECS::GL::RESIZE_FUNC](#))(int, int)

リサイズ関数の型定義

5.2.3 関数

5.2.3.1 RESIZE_FUNC DECS::GL::getResizeFunc (GLdouble *canvasWidth*, GLdouble *canvasHeight*)

リサイズ関数を生成するヘルパ関数

この関数はリサイズ関数の関数ポインタを返す。このとき返されるリサイズ関数はウインドウサイズ変更の時に、固定サイズ (*canvasWidth* × *canvasHeight*) の描画領域を維持する。

引数

<i>canvasWidth</i>	描画領域の幅
<i>canvasHeight</i>	描画領域の高さ

戻り値

リサイズ関数を指すポインタ

5.2.4 変数

5.2.4.1 `const int DECS::GL::A = 3` [static]

5.2.4.2 `const int DECS::GL::B = 2` [static]

5.2.4.3 `const DGLColor DECS::GL::DGL_BLACK(0.0, 0.0, 0.0, 1.0)` [static]

5.2.4.4 `const DGLColor DECS::GL::DGL_BLUE(0.0, 0.0, 1.0, 1.0)` [static]

5.2.4.5 `DGLWindowProperty DECS::GL::DGL_DEFAULT_WPROP` [static]

初期値:

```
{
    "DGL** Window",
    GL_RGBA,
    DGL_WHITE,
    300,
    300,
    100,
    100}
```

デフォルトウインドウ設定

デフォルト値は以下の通り。

引数

<i>title_</i>	"DGL** Window"
<i>mode_</i>	GL_RGBA

<i>bgColor_</i>	DGL_WHITE
<i>wWidth_</i>	300px
<i>wHeight_</i>	300px
<i>wPositionX_</i>	100px
<i>wPositionY_</i>	100px

5.2.4.6 **const DGLColor DECS::GL::DGL_GREEN(0.0, 1.0, 0.0, 1.0)** [static]

5.2.4.7 **const DGLPosition DECS::GL::DGL_ORIGIN(0.0, 0.0, 0.0)** [static]

5.2.4.8 **const DGLColor DECS::GL::DGL_RED(1.0, 0.0, 0.0, 1.0)** [static]

5.2.4.9 **const DGLColor DECS::GL::DGL_WHITE(1.0, 1.0, 1.0, 1.0)** [static]

5.2.4.10 **const int DECS::GL::G = 1** [static]

5.2.4.11 **const int DECS::GL::R = 0** [static]

5.2.4.12 **const int DECS::GL::X = 0** [static]

5.2.4.13 **const int DECS::GL::Y = 1** [static]

5.2.4.14 **const int DECS::GL::Z = 2** [static]

Chapter 6

クラス

6.1 クラス DECS::GL::DGLCircle

```
#include <dglbasicshape.hpp>
```

DECS::GL::DGLCircle に対する継承グラフ



Public メソッド

- [DGLCircle](#) (GLdouble radius)
- [DGLCircle](#) ([DGLPosition](#) center, GLdouble radius)
- [DGLCircle](#) (int mode, [DGLPosition](#) center, GLdouble radius)
- [DGLCircle](#) ([DGLPosition](#) center, GLdouble radius, [DGLColor](#) color)
- [DGLCircle](#) (int mode, [DGLPosition](#) center, GLdouble radius, [DGLColor](#) color)
- [DGLCircle](#) (int mode, [DGLPosition](#) center, GLdouble radius, int nPoint, [DGLColor](#) color)
- [~DGLCircle](#) ()
- void [setCenter](#) ([DGLPosition](#) center)
- void [setRadius](#) (GLdouble radius)
- void [setNumberOfPoints](#) (int nPoint)
- virtual void [setColor](#) ([DGLColor](#) color)
- virtual void [draw](#) ()

Private メソッド

- [DGLCircle](#) ()

Private 変数

- [DGLPosition center_](#)
- [GLdouble radius_](#)
- [int nPoint_](#)

6.1.1 コンストラクタとデストラクタ

6.1.1.1 `DECS::GL::DGLCircle::DGLCircle ()` [inline, private]

6.1.1.2 `DECS::GL::DGLCircle::DGLCircle (GLdouble radius)` [inline]

6.1.1.3 `DECS::GL::DGLCircle::DGLCircle (DGLPosition center, GLdouble radius)`
[inline]

6.1.1.4 `DECS::GL::DGLCircle::DGLCircle (int mode, DGLPosition center, GLdouble radius)`
[inline]

6.1.1.5 `DECS::GL::DGLCircle::DGLCircle (DGLPosition center, GLdouble radius, DGLColor color)` [inline]

6.1.1.6 `DECS::GL::DGLCircle::DGLCircle (int mode, DGLPosition center, GLdouble radius, DGLColor color)` [inline]

6.1.1.7 `DECS::GL::DGLCircle::DGLCircle (int mode, DGLPosition center, GLdouble radius, int nPoint, DGLColor color)` [inline]

6.1.1.8 `DECS::GL::DGLCircle::~~DGLCircle ()` [inline]

6.1.2 関数

6.1.2.1 `virtual void DECS::GL::DGLCircle::draw ()` [virtual]

[DECS::GL::DGLObject](#)を実装しています。

6.1.2.2 `void DECS::GL::DGLCircle::setCenter (DGLPosition center)`

6.1.2.3 `virtual void DECS::GL::DGLCircle::setColor (DGLColor color)` [virtual]

[DECS::GL::DGLObject](#)を実装しています。

6.1.2.4 void DECS::GL::DGLCircle::setNumberOfPoints (int *nPoint*)

6.1.2.5 void DECS::GL::DGLCircle::setRadius (GLdouble *radius*)

6.1.3 変数

6.1.3.1 DGLPosition DECS::GL::DGLCircle::center_ [private]

6.1.3.2 int DECS::GL::DGLCircle::nPoint_ [private]

6.1.3.3 GLdouble DECS::GL::DGLCircle::radius_ [private]

このクラスの説明は次のファイルから生成されました:

- [include/GL/dglbasicshape.hpp](#)

6.2 クラス DECS::GL::DGLColor

```
#include <dglutil.hpp>
```

Public メソッド

- [DGLColor \(\)](#)
- [DGLColor \(GLdouble r, GLdouble g, GLdouble b\)](#)
- [DGLColor \(GLdouble r, GLdouble g, GLdouble b, GLdouble a\)](#)
- [~DGLColor \(\)](#)
- [GLdouble r \(\)](#)
- [GLdouble g \(\)](#)
- [GLdouble b \(\)](#)
- [GLdouble a \(\)](#)

Private 変数

- [GLdouble color_ \[4\]](#)

6.2.1 コンストラクタとデストラクタ

6.2.1.1 DECS::GL::DGLColor::DGLColor ()

6.2.1.2 DECS::GL::DGLColor::DGLColor (GLdouble *r*, GLdouble *g*, GLdouble *b*)

6.2.1.3 DECS::GL::DGLColor::DGLColor (GLdouble *r*, GLdouble *g*, GLdouble *b*, GLdouble *a*)

6.2.1.4 DECS::GL::DGLColor::~~DGLColor ()

6.2.2 関数

6.2.2.1 GLdouble DECS::GL::DGLColor::a ()

6.2.2.2 GLdouble DECS::GL::DGLColor::b ()

6.2.2.3 GLdouble DECS::GL::DGLColor::g ()

6.2.2.4 GLdouble DECS::GL::DGLColor::r ()

6.2.3 変数

6.2.3.1 GLdouble DECS::GL::DGLColor::color_[4] [private]

このクラスの説明は次のファイルから生成されました:

- [include/GL/dglutil.hpp](#)

6.3 クラス DECS::GL::DGLLine

```
#include <dglbasicshape.hpp>
```

DECS::GL::DGLLine に対する継承グラフ



Public メソッド

- [DGLLine](#) ([DGLPosition](#) beginPoint, [DGLPosition](#) endPoint)
- [DGLLine](#) ([DGLPosition](#) beginPoint, [DGLPosition](#) endPoint, [DGLColor](#) color)
- [DGLLine](#) (int mode, [DGLPosition](#) beginPoint, [DGLPosition](#) endPoint, [DGLColor](#) color)

- [~DGLLine \(\)](#)
- void [setPoint](#) ([DGLPosition](#) beginPoint, [DGLPosition](#) endPoint)
- virtual void [setColor](#) ([DGLColor](#) color)
- virtual void [draw](#) ()

Private メソッド

- [DGLLine \(\)](#)

Private 変数

- [DGLPosition](#) beginPoint_
- [DGLPosition](#) endPoint_

6.3.1 コンストラクタとデストラクタ

6.3.1.1 [DECS::GL::DGLLine::DGLLine \(\)](#) [inline, private]

6.3.1.2 [DECS::GL::DGLLine::DGLLine \(\[DGLPosition\]\(#\) beginPoint, \[DGLPosition\]\(#\) endPoint \)](#) [inline]

6.3.1.3 [DECS::GL::DGLLine::DGLLine \(\[DGLPosition\]\(#\) beginPoint, \[DGLPosition\]\(#\) endPoint, \[DGLColor\]\(#\) color \)](#) [inline]

6.3.1.4 [DECS::GL::DGLLine::DGLLine \(int mode, \[DGLPosition\]\(#\) beginPoint, \[DGLPosition\]\(#\) endPoint, \[DGLColor\]\(#\) color \)](#) [inline]

6.3.1.5 [DECS::GL::DGLLine::~~DGLLine \(\)](#) [inline]

6.3.2 関数

6.3.2.1 virtual void [DECS::GL::DGLLine::draw \(\)](#) [virtual]

[DECS::GL::DGLObject](#)を実装しています。

6.3.2.2 virtual void [DECS::GL::DGLLine::setColor \(\[DGLColor\]\(#\) color \)](#) [virtual]

[DECS::GL::DGLObject](#)を実装しています。

6.3.2.3 void DECS::GL::DGLLine::setPoint (DGLPosition *beginPoint*, DGLPosition *endPosition*)

6.3.3 変数

6.3.3.1 DGLPosition DECS::GL::DGLLine::beginPoint_ [private]

6.3.3.2 DGLPosition DECS::GL::DGLLine::endPoint_ [private]

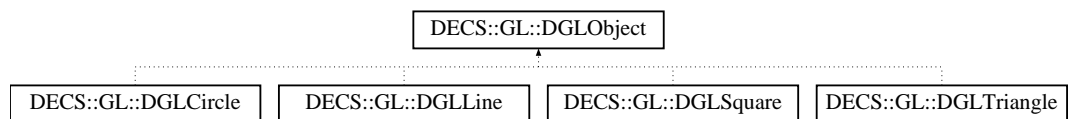
このクラスの説明は次のファイルから生成されました:

- [include/GL/dglbasicshape.hpp](#)

6.4 クラス DECS::GL::DGLObject

```
#include <dglcommon.hpp>
```

DECS::GL::DGLObject に対する継承グラフ



Public メソッド

- [DGLObject \(\)](#)
- [DGLObject \(int mode\)](#)
- [DGLObject \(int mode, DGLColor color\)](#)
- virtual void [setColor \(DGLColor color\)=0](#)
- virtual void [draw \(\)=0](#)

Protected 変数

- int [mode_](#)
- [DGLColor color_](#)

6.4.1 コンストラクタとデストラクタ

6.4.1.1 DECS::GL::DGLObject::DGLObject () [inline]

6.4.1.2 DECS::GL::DGLObject::DGLObject (int *mode*) [inline]

6.4.1.3 DECS::GL::DGLObject::DGLObject (int *mode*, DGLColor *color*) [inline]

6.4.2 関数

6.4.2.1 virtual void DECS::GL::DGLObject::draw () [pure virtual]

[DECS::GL::DGLLine](#), [DECS::GL::DGLTriangle](#), [DECS::GL::DGLSquare](#), と [DECS::GL::DGLCircle](#) で実装されています。

6.4.2.2 virtual void DECS::GL::DGLObject::setColor (DGLColor *color*) [pure virtual]

[DECS::GL::DGLLine](#), [DECS::GL::DGLTriangle](#), [DECS::GL::DGLSquare](#), と [DECS::GL::DGLCircle](#) で実装されています。

6.4.3 変数

6.4.3.1 DGLColor DECS::GL::DGLObject::color_ [protected]

6.4.3.2 int DECS::GL::DGLObject::mode_ [protected]

このクラスの説明は次のファイルから生成されました:

- [include/GL/dglcommon.hpp](#)

6.5 クラス DECS::GL::DGLPosition

```
#include <dglutil.hpp>
```

Public メソッド

- [DGLPosition](#) ()
- [DGLPosition](#) (GLdouble x, GLdouble y, GLdouble z)
- [~DGLPosition](#) ()
- GLdouble & [x](#) ()
- GLdouble & [y](#) ()
- GLdouble & [z](#) ()

Private 変数

- GLdouble [position_](#) [3]

6.5.1 コンストラクタとデストラクタ

6.5.1.1 DECS::GL::DGLPosition::DGLPosition ()

6.5.1.2 DECS::GL::DGLPosition::DGLPosition (GLdouble x, GLdouble y, GLdouble z)

6.5.1.3 DECS::GL::DGLPosition::~~DGLPosition ()

6.5.2 関数

6.5.2.1 GLdouble& DECS::GL::DGLPosition::x ()

6.5.2.2 GLdouble& DECS::GL::DGLPosition::y ()

6.5.2.3 GLdouble& DECS::GL::DGLPosition::z ()

6.5.3 変数

6.5.3.1 GLdouble DECS::GL::DGLPosition::position_ [3] [private]

このクラスの説明は次のファイルから生成されました:

- [include/GL/dglutil.hpp](#)

6.6 クラス DECS::GL::DGLSquare

```
#include <dglbasicshape.hpp>
```

DECS::GL::DGLSquare に対する継承グラフ



Public メソッド

- [DGLSquare](#) ([DGLPosition](#) point1, [DGLPosition](#) point2, [DGLPosition](#) point3, [DGLPosition](#) point4)
- [DGLSquare](#) ([DGLPosition](#) point1, [DGLPosition](#) point2, [DGLPosition](#) point3, [DGLPosition](#) point4, [DGLColor](#) color)

- [DGLSquare](#) (int mode, [DGLPosition](#) point1, [DGLPosition](#) point2, [DGLPosition](#) point3, [DGLPosition](#) point4)
- [DGLSquare](#) (int mode, [DGLPosition](#) point1, [DGLPosition](#) point2, [DGLPosition](#) point3, [DGLPosition](#) point4, [DGLColor](#) color)
- [~DGLSquare](#) ()
- void [setPoint](#) ([DGLPosition](#) point1, [DGLPosition](#) point2, [DGLPosition](#) point3, [DGLPosition](#) point4)
- virtual void [setColor](#) ([DGLColor](#) color)
- virtual void [draw](#) ()

Private メソッド

- [DGLSquare](#) ()

Private 変数

- [DGLPosition](#) point1_
- [DGLPosition](#) point2_
- [DGLPosition](#) point3_
- [DGLPosition](#) point4_

6.6.1 コンストラクタとデストラクタ

6.6.1.1 [DECS::GL::DGLSquare::DGLSquare \(\)](#) [inline, private]

6.6.1.2 [DECS::GL::DGLSquare::DGLSquare \(DGLPosition point1, DGLPosition point2, DGLPosition point3, DGLPosition point4 \)](#) [inline]

6.6.1.3 [DECS::GL::DGLSquare::DGLSquare \(DGLPosition point1, DGLPosition point2, DGLPosition point3, DGLPosition point4, DGLColor color \)](#) [inline]

6.6.1.4 [DECS::GL::DGLSquare::DGLSquare \(int mode, DGLPosition point1, DGLPosition point2, DGLPosition point3, DGLPosition point4 \)](#) [inline]

6.6.1.5 [DECS::GL::DGLSquare::DGLSquare \(int mode, DGLPosition point1, DGLPosition point2, DGLPosition point3, DGLPosition point4, DGLColor color \)](#) [inline]

6.6.1.6 [DECS::GL::DGLSquare::~DGLSquare \(\)](#) [inline]

6.6.2 関数

6.6.2.1 [virtual void DECS::GL::DGLSquare::draw \(\)](#) [virtual]

[DECS::GL::DGLObject](#)を実装しています。

6.6.2.2 `virtual void DECS::GL::DGLSquare::setColor (DGLColor color)` [virtual]

[DECS::GL::DGLObject](#)を実装しています。

6.6.2.3 `void DECS::GL::DGLSquare::setPoint (DGLPosition point1, DGLPosition point2, DGLPosition point3, DGLPosition point4)`

6.6.3 変数

6.6.3.1 `DGLPosition DECS::GL::DGLSquare::point1_` [private]

6.6.3.2 `DGLPosition DECS::GL::DGLSquare::point2_` [private]

6.6.3.3 `DGLPosition DECS::GL::DGLSquare::point3_` [private]

6.6.3.4 `DGLPosition DECS::GL::DGLSquare::point4_` [private]

このクラスの説明は次のファイルから生成されました:

- [include/GL/dglbasicshape.hpp](#)

6.7 クラス DECS::GL::DGLTriangle

```
#include <dglbasicshape.hpp>
```

DECS::GL::DGLTriangle に対する継承グラフ



Public メソッド

- [DGLTriangle](#) ([DGLPosition](#) point1, [DGLPosition](#) point2, [DGLPosition](#) point3)
- [DGLTriangle](#) ([DGLPosition](#) point1, [DGLPosition](#) point2, [DGLPosition](#) point3, [DGLColor](#) color)
- [DGLTriangle](#) (int mode, [DGLPosition](#) point1, [DGLPosition](#) point2, [DGLPosition](#) point3)
- [DGLTriangle](#) (int mode, [DGLPosition](#) point1, [DGLPosition](#) point2, [DGLPosition](#) point3, [DGLColor](#) color)
- [~DGLTriangle](#) ()
- `void setPoint` ([DGLPosition](#) point1, [DGLPosition](#) point2, [DGLPosition](#) point3)
- `virtual void setColor` ([DGLColor](#) color)
- `virtual void draw` ()

Private メソッド

- [DGLTriangle \(\)](#)

Private 変数

- [DGLPosition point1_](#)
- [DGLPosition point2_](#)
- [DGLPosition point3_](#)

6.7.1 コンストラクタとデストラクタ

6.7.1.1 DECS::GL::DGLTriangle::DGLTriangle () [inline, private]

6.7.1.2 DECS::GL::DGLTriangle::DGLTriangle (DGLPosition *point1*, DGLPosition *point2*, DGLPosition *point3*) [inline]

6.7.1.3 DECS::GL::DGLTriangle::DGLTriangle (DGLPosition *point1*, DGLPosition *point2*, DGLPosition *point3*, DGLColor *color*) [inline]

6.7.1.4 DECS::GL::DGLTriangle::DGLTriangle (int *mode*, DGLPosition *point1*, DGLPosition *point2*, DGLPosition *point3*) [inline]

6.7.1.5 DECS::GL::DGLTriangle::DGLTriangle (int *mode*, DGLPosition *point1*, DGLPosition *point2*, DGLPosition *point3*, DGLColor *color*) [inline]

6.7.1.6 DECS::GL::DGLTriangle::~DGLTriangle () [inline]

6.7.2 関数

6.7.2.1 virtual void DECS::GL::DGLTriangle::draw () [virtual]

[DECS::GL::DGLObject](#)を実装しています。

6.7.2.2 virtual void DECS::GL::DGLTriangle::setColor (DGLColor *color*) [virtual]

[DECS::GL::DGLObject](#)を実装しています。

6.7.2.3 void DECS::GL::DGLTriangle::setPoint (DGLPosition *point1*, DGLPosition *point2*, DGLPosition *point3*)

6.7.3 変数

6.7.3.1 DGLPosition DECS::GL::DGLTriangle::point1_ [private]

6.7.3.2 DGLPosition DECS::GL::DGLTriangle::point2_ [private]

6.7.3.3 DGLPosition DECS::GL::DGLTriangle::point3_ [private]

このクラスの説明は次のファイルから生成されました:

- [include/GL/dglbasicshape.hpp](#)

6.8 クラス DECS::GL::DGLWindow

ウインドウクラス

```
#include <dglwindow.hpp>
```

Public メソッド

- [DGLWindow](#) (int argc, char *argv[])
デフォルトウインドウのコンストラクタ
- [DGLWindow](#) (int argc, char *argv[], void(*displayFunc)(), void(*resizeFunc)(int width, int height))
描画関数とリサイズ関数を設定したデフォルトウインドウのコンストラクタ
- [DGLWindow](#) (int argc, char *argv[], DGLWindowProperty *wProp)
ユーザ定義設定を利用したウインドウのコンストラクタ
- [DGLWindow](#) (int argc, char *argv[], DGLWindowProperty *wProp, void(*displayFunc)(), void(*resizeFunc)(int width, int height))
描画関数とリサイズ関数を設定したユーザ定義設定を利用したウインドウのコンストラクタ
- [~DGLWindow](#) ()
デフォルトデストラクタ
- void [setBGColor](#) (DGLColor bgColor)
描画領域の背景色を設定する関数
- void [setDisplayFunc](#) (void(*displayFunc)())
描画関数を指すポインタを設定する関数

- void `setResizeFunc` (void(*resizeFunc)(int width, int height))
リサイズ関数を指すポインタを設定する関数
- void `setMouseFunc` (void(*mouseFunc)(int button, int state, int x, int y))
マウスイベントハンドラを設定する関数
- void `create` ()
ウインドウを作成する関数

Private メソッド

- void `init` ()
内部用初期化関数

Private 変数

- `DGLWindowProperty * wProp_`
ウインドウ設定へのポインタ
- void(* `displayFunc_`)()
描画関数の関数ポインタ
- void(* `resizeFunc_`)(int width, int height)
リサイズ関数の関数ポインタ
- void(* `mouseFunc_`)(int button, int state, int x, int y)
マウスイベントハンドラの関数ポインタ

6.8.1 説明

ウインドウクラス このクラスは描画領域を持つウインドウを提供する。ウインドウは GLUT を通じて生成されており、GLUT が持つウインドウ関連の機能を C++ のクラスとして提供する。

6.8.2 コンストラクタとデストラクタ

6.8.2.1 DECS::GL::DGLWindow::DGLWindow (int argc, char * argv[]) [inline]

デフォルトウインドウのコンストラクタ

このコンストラクタでは、デフォルトウインドウ設定 (`DECS::GL::DGL_DEFAULT_WPROP`) を使用したインスタンスを生成する。

警告

このコンストラクタでは、描画関数とリサイズ関数を設定しないので、[DGLWindow::create\(\)](#) 関数を使用する前に [DGLWindow::setDisplayFunc\(\)](#) と [DGLWindow::setResizeFunc\(\)](#) を使用して、関数の設定を行う必要がある。

引数

<i>argc</i>	コマンドライン引数の"argc"
<i>argv</i>	コマンドライン引数の"argv"

6.8.2.2 `DECS::GL::DGLWindow::DGLWindow (int argc, char * argv[], void(*)() displayFunc, void*(int width, int height) resizeFunc) [inline]`

描画関数とリサイズ関数を設定したデフォルトウィンドウのコンストラクタ

このコンストラクタでは、描画関数とリサイズ関数を指定して、デフォルトウィンドウ設定 ([DECS::GL::DGL_DEFAULT_WPROP](#)) を使用したインスタンスを生成する。

引数

<i>argc</i>	コマンドライン引数の"argc"
<i>argv</i>	コマンドライン引数の"argv"
<i>displayFunc</i>	描画関数へのポインタ
<i>resizeFunc</i>	リサイズ関数へのポインタ

6.8.2.3 `DECS::GL::DGLWindow::DGLWindow (int argc, char * argv[], DGLWindowProperty * wProp) [inline]`

ユーザ定義設定を利用したウィンドウのコンストラクタ

このコンストラクタでは、ユーザ定義のウィンドウ設定を使用したインスタンスを生成する。

警告

このコンストラクタでは、描画関数とリサイズ関数を設定しないので、[DGLWindow::create\(\)](#) 関数を使用する前に [DGLWindow::setDisplayFunc\(\)](#) と [DGLWindow::setResizeFunc\(\)](#) を使用して、関数の設定を行う必要がある。

引数

<i>argc</i>	コマンドライン引数の"argc"
<i>argv</i>	コマンドライン引数の"argv"
<i>wProp</i>	ユーザ定義のウィンドウ設定へのポインタ


```
6.8.2.4 DECS::GL::DGLWindow::DGLWindow ( int argc, char * argv[],
      DGLWindowProperty * wProp, void(*)() displayFunc, void(*) (int width, int height)
      resizeFunc ) [inline]
```

描画関数とリサイズ関数を設定したユーザ定義設定を利用したウィンドウのコンストラクタ

このコンストラクタでは、描画関数とリサイズ関数を指定して、ユーザ定義のウィンドウ設定を使用したインスタンスを生成する。

引数

<i>argc</i>	コマンドライン引数の"argc"
<i>argv</i>	コマンドライン引数の"argv"
<i>wProp</i>	ユーザ定義のウィンドウ設定へのポインタ
<i>displayFunc</i>	描画関数へのポインタ
<i>resizeFunc</i>	リサイズ関数へのポインタ

```
6.8.2.5 DECS::GL::DGLWindow::~DGLWindow ( ) [inline]
```

デフォルトデストラクタ

6.8.3 関数

```
6.8.3.1 void DECS::GL::DGLWindow::create ( )
```

ウィンドウを作成する関数

この関数はインスタンス変数を使用し、ウィンドウを作成する。

```
6.8.3.2 void DECS::GL::DGLWindow::init ( ) [private]
```

内部用初期化関数

```
6.8.3.3 void DECS::GL::DGLWindow::setBGColor ( DGLColor bgColor )
```

描画領域の背景色を設定する関数

この関数は引数"bgColor"をメンバ変数"bgColor_"に代入する。このとき引数は参照渡しではなく値渡しとなる。

引数

<i>bgColor</i>	描画領域の背景色
----------------	----------

6.8.3.4 void DECS::GL::DGLWindow::setDisplayFunc (void(*)() *displayFunc*)

描画関数を指すポインタを設定する関数

この関数は引数"displayFunc"をメンバ変数"displayFunc_"に代入する。

警告

1. デフォルトの描画関数は存在 しない。描画関数は自分で定義する必要がある。
2. 描画関数とリサイズ関数を引数にとらないコンストラクタを使用した場合は、この関数を使用して描画関数を指定する必要がある。

引数

<i>displayFunc</i>	描画関数を指すポインタ
--------------------	-------------

6.8.3.5 void DECS::GL::DGLWindow::setMouseFunc (void(*) (int button, int state, int x, int y) *mouseFunc*)

マウスイベントハンドラを設定する関数

この関数は引数"mouseFunc"をメンバ変数"mouseFunc_"に代入する。

引数

<i>mouseFunc</i>	マウスイベントハンドラ関数を指すポインタ
------------------	----------------------

6.8.3.6 void DECS::GL::DGLWindow::setResizeFunc (void(*) (int width, int height) *resizeFunc*)

リサイズ関数を指すポインタを設定する関数

この関数は引数"resizeFunc"をメンバ変数"resizeFunc_"に代入する。

警告

1. デフォルトのリサイズ関数は存在 しない。リサイズ関数は自分で定義する必要がある。
2. 描画関数とリサイズ関数を引数にとらないコンストラクタを使用した場合は、この関数を使用してリサイズ関数を指定する必要がある。

引数

<i>displayFunc</i>	リサイズ関数を指すポインタ
--------------------	---------------

6.8.4 変数

6.8.4.1 void(* DECS::GL::DGLWindow::displayFunc_()) [private]

描画関数の関数ポインタ

6.8.4.2 void(* DECS::GL::DGLWindow::mouseFunc_)(int button, int state, int x, int y)
[private]

マウスイベントハンドラの関数ポインタ

6.8.4.3 void(* DECS::GL::DGLWindow::resizeFunc_)(int width, int height)
[private]

リサイズ関数の関数ポインタ

6.8.4.4 DGLWindowProperty* DECS::GL::DGLWindow::wProp_
[private]

ウィンドウ設定へのポインタ

このクラスの説明は次のファイルから生成されました:

- [include/GL/dglwindow.hpp](#)

6.9 構造体 DECS::GL::DGLWindowProperty

DECS::GL::DGLWindow クラス用のウィンドウ設定構造体

```
#include <dglwindow.hpp>
```

Public 変数

- string [title_](#)
ウィンドウタイトル
- unsigned int [mode_](#)
- [DGLColor](#) [bgColor_](#)
ウィンドウの背景色
- int [wWidth_](#)
ウィンドウ幅
- int [wHeight_](#)
Window height.

- `int wPositionX_`
ウインドウ初期位置の x 座標
- `int wPositionY_`
ウインドウ初期位置の y 座標

6.9.1 説明

`DECS::GL::DGLWindow` クラス用のウインドウ設定構造体。これはウインドウ設定をまとめた構造体である。ウインドウタイトル、背景色、ウインドウサイズといった情報を保持する。

6.9.2 変数

6.9.2.1 `DGLColor DECS::GL::DGLWindowProperty::bgColor_`

ウインドウの背景色

6.9.2.2 `unsigned int DECS::GL::DGLWindowProperty::mode_`

OpenGL color mode

6.9.2.3 `string DECS::GL::DGLWindowProperty::title_`

ウインドウタイトル

6.9.2.4 `int DECS::GL::DGLWindowProperty::wHeight_`

Window height.

ウインドウ高さ

6.9.2.5 `int DECS::GL::DGLWindowProperty::wPositionX_`

ウインドウ初期位置の x 座標

6.9.2.6 `int DECS::GL::DGLWindowProperty::wPositionY_`

ウインドウ初期位置の y 座標

6.9.2.7 int DECS::GL::DGLWindowProperty::wWidth_

ウィンドウ幅

この構造体の説明は次のファイルから生成されました:

- [include/GL/dglwindow.hpp](#)

Chapter 7

ファイル

7.1 include/GL/dgl.hpp

```
#include <GL/dglcommon.hpp>
#include <GL/dglutil.hpp>
#include <GL/dglbasicshape.hpp>
#include <GL/dglwindow.hpp>
```

7.2 include/GL/dglbasicshape.hpp

```
#include <GL/dglcommon.hpp>
```

構成

- class [DECS::GL::DGLLine](#)
- class [DECS::GL::DGLTriangle](#)
- class [DECS::GL::DGLSquare](#)
- class [DECS::GL::DGLCircle](#)

ネームスペース

- namespace [DECS](#)
Discrete Elements Calculation Suites(DECS) ネームスペース
- namespace [DECS::GL](#)
Discrete Elements Calculation Suites(DECS) の GL セクションのネームスペース

7.3 include/GL/dglcommon.hpp

```
#include <GL/dglutil.hpp>
```

構成

- class [DECS::GL::DGLObject](#)

ネームスペース

- namespace [DECS](#)
Discrete Elements Calculation Suites(DECS) ネームスペース
- namespace [DECS::GL](#)
Discrete Elements Calculation Suites(DECS) の *GL* セクションのネームスペース

変数

- static const DGLColor [DECS::GL::DGL_WHITE](#) (1.0, 1.0, 1.0, 1.0)
- static const DGLColor [DECS::GL::DGL_BLACK](#) (0.0, 0.0, 0.0, 1.0)
- static const DGLColor [DECS::GL::DGL_RED](#) (1.0, 0.0, 0.0, 1.0)
- static const DGLColor [DECS::GL::DGL_GREEN](#) (0.0, 1.0, 0.0, 1.0)
- static const DGLColor [DECS::GL::DGL_BLUE](#) (0.0, 0.0, 1.0, 1.0)
- static const DGLPosition [DECS::GL::DGL_ORIGIN](#) (0.0, 0.0, 0.0)

7.4 include/GL/dglutil.hpp

```
#include <GLUT/glut.h>
```

構成

- class [DECS::GL::DGLColor](#)
- class [DECS::GL::DGLPosition](#)

ネームスペース

- namespace [DECS](#)
Discrete Elements Calculation Suites(DECS) ネームスペース
- namespace [DECS::GL](#)
Discrete Elements Calculation Suites(DECS) の *GL* セクションのネームスペース

変数

- static const int [DECS::GL::X](#) = 0
- static const int [DECS::GL::Y](#) = 1
- static const int [DECS::GL::Z](#) = 2
- static const int [DECS::GL::R](#) = 0
- static const int [DECS::GL::G](#) = 1
- static const int [DECS::GL::B](#) = 2
- static const int [DECS::GL::A](#) = 3

7.5 include/GL/dglwindow.hpp

```
#include <string>
#include <GL/dgl.hpp>
```

構成

- struct [DECS::GL::DGLWindowProperty](#)
DECS::GL::DGLWindow クラス用のウインドウ設定構造体
- class [DECS::GL::DGLWindow](#)
ウインドウクラス

ネームスペース

- namespace [DECS](#)
Discrete Elements Calculation Suites(DECS) ネームスペース
- namespace [DECS::GL](#)
Discrete Elements Calculation Suites(DECS) の *GL* セクションのネームスペース

型定義

- typedef void(* [DECS::GL::RESIZE_FUNC](#))(int, int)
リサイズ関数の型定義

関数

- `RESIZE_FUNC` [DECS::GL::getResizeFunc](#) (GLdouble canvasWidth, GLdouble canvasHeight)

変数

- static DGLWindowProperty [DECS::GL::DGL_DEFAULT_WPROP](#)
デフォルトウィンドウ設定

Index

- ~DGLCircle
 - DECS::GL::DGLCircle, 14
- ~DGLColor
 - DECS::GL::DGLColor, 16
- ~DGLLine
 - DECS::GL::DGLLine, 17
- ~DGLPosition
 - DECS::GL::DGLPosition, 20
- ~DGLSquare
 - DECS::GL::DGLSquare, 21
- ~DGLTriangle
 - DECS::GL::DGLTriangle, 23
- ~DGLWindow
 - DECS::GL::DGLWindow, 27
- A
 - DECS::GL, 11
- a
 - DECS::GL::DGLColor, 16
- B
 - DECS::GL, 11
- b
 - DECS::GL::DGLColor, 16
- beginPoint_
 - DECS::GL::DGLLine, 18
- bgColor_
 - DECS::GL::DGLWindowProperty, 30
- center_
 - DECS::GL::DGLCircle, 15
- color_
 - DECS::GL::DGLColor, 16
 - DECS::GL::DGLObject, 19
- create
 - DECS::GL::DGLWindow, 27
- DECS, 9
- DECS::GL, 9
 - A, 11
 - B, 11
 - DGL_BLACK, 11
 - DGL_BLUE, 11
 - DGL_DEFAULT_WPROP, 11
 - DGL_GREEN, 12
 - DGL_ORIGIN, 12
 - DGL_RED, 12
 - DGL_WHITE, 12
 - G, 12
 - getResizeFunc, 11
 - R, 12
 - RESIZE_FUNC, 10
 - X, 12
 - Y, 12
 - Z, 12
- DECS::GL::DGLCircle, 13
 - ~DGLCircle, 14
 - center_, 15
 - DGLCircle, 14
 - draw, 14
 - nPoint_, 15
 - radius_, 15
 - setCenter, 14
 - setColor, 14
 - setNumberOfPoints, 14
 - setRadius, 15
- DECS::GL::DGLColor, 15
 - ~DGLColor, 16
 - a, 16
 - b, 16
 - color_, 16
 - DGLColor, 16
 - g, 16
 - r, 16
- DECS::GL::DGLLine, 16
 - ~DGLLine, 17
 - beginPoint_, 18
 - DGLLine, 17
 - draw, 17
 - endPoint_, 18
 - setColor, 17
 - setPoint, 17
- DECS::GL::DGLObject, 18

- color_, 19
- DGLObject, 19
- draw, 19
- mode_, 19
- setColor, 19
- DECS::GL::DGLPosition, 19
 - ~DGLPosition, 20
 - DGLPosition, 20
 - position_, 20
 - x, 20
 - y, 20
 - z, 20
- DECS::GL::DGLSquare, 20
 - ~DGLSquare, 21
 - DGLSquare, 21
 - draw, 21
 - point1_, 22
 - point2_, 22
 - point3_, 22
 - point4_, 22
 - setColor, 21
 - setPoint, 22
- DECS::GL::DGLTriangle, 22
 - ~DGLTriangle, 23
 - DGLTriangle, 23
 - draw, 23
 - point1_, 24
 - point2_, 24
 - point3_, 24
 - setColor, 23
 - setPoint, 23
- DECS::GL::DGLWindow, 24
 - ~DGLWindow, 27
 - create, 27
 - DGLWindow, 25, 26
 - displayFunc_, 29
 - init, 27
 - mouseFunc_, 29
 - resizeFunc_, 29
 - setBGColor, 27
 - setDisplayFunc, 27
 - setMouseFunc, 28
 - setResizeFunc, 28
 - wProp_, 29
- DECS::GL::DGLWindowProperty, 29
 - bgColor_, 30
 - mode_, 30
 - title_, 30
 - wHeight_, 30
 - wPositionX_, 30
 - wPositionY_, 30
 - wWidth_, 30
- DGL_BLACK
 - DECS::GL, 11
- DGL_BLUE
 - DECS::GL, 11
- DGL_DEFAULT_WPROP
 - DECS::GL, 11
- DGL_GREEN
 - DECS::GL, 12
- DGL_ORIGIN
 - DECS::GL, 12
- DGL_RED
 - DECS::GL, 12
- DGL_WHITE
 - DECS::GL, 12
- DGLCircle
 - DECS::GL::DGLCircle, 14
- DGLColor
 - DECS::GL::DGLColor, 16
- DGLLine
 - DECS::GL::DGLLine, 17
- DGLObject
 - DECS::GL::DGLObject, 19
- DGLPosition
 - DECS::GL::DGLPosition, 20
- DGLSquare
 - DECS::GL::DGLSquare, 21
- DGLTriangle
 - DECS::GL::DGLTriangle, 23
- DGLWindow
 - DECS::GL::DGLWindow, 25, 26
- displayFunc_
 - DECS::GL::DGLWindow, 29
- draw
 - DECS::GL::DGLCircle, 14
 - DECS::GL::DGLLine, 17
 - DECS::GL::DGLObject, 19
 - DECS::GL::DGLSquare, 21
 - DECS::GL::DGLTriangle, 23
- endPoint_
 - DECS::GL::DGLLine, 18
- G
 - DECS::GL, 12
- g
 - DECS::GL::DGLColor, 16
- getResizeFunc
 - DECS::GL, 11

- include/GL/dgl.hpp, 33
- include/GL/dglbasicshape.hpp, 33
- include/GL/dglcommon.hpp, 34
- include/GL/dglutil.hpp, 34
- include/GL/dglwindow.hpp, 35
- init
 - DECS::GL::DGLWindow, 27
- mode_
 - DECS::GL::DGLObject, 19
 - DECS::GL::DGLWindowProperty, 30
- mouseFunc_
 - DECS::GL::DGLWindow, 29
- nPoint_
 - DECS::GL::DGLCircle, 15
- point1_
 - DECS::GL::DGLSquare, 22
 - DECS::GL::DGLTriangle, 24
- point2_
 - DECS::GL::DGLSquare, 22
 - DECS::GL::DGLTriangle, 24
- point3_
 - DECS::GL::DGLSquare, 22
 - DECS::GL::DGLTriangle, 24
- point4_
 - DECS::GL::DGLSquare, 22
- position_
 - DECS::GL::DGLPosition, 20
- R
 - DECS::GL, 12
- r
 - DECS::GL::DGLColor, 16
- radius_
 - DECS::GL::DGLCircle, 15
- RESIZE_FUNC
 - DECS::GL, 10
- resizeFunc_
 - DECS::GL::DGLWindow, 29
- setBGColor
 - DECS::GL::DGLWindow, 27
- setCenter
 - DECS::GL::DGLCircle, 14
- setColor
 - DECS::GL::DGLCircle, 14
 - DECS::GL::DGLLine, 17
 - DECS::GL::DGLObject, 19
 - DECS::GL::DGLSquare, 21
 - DECS::GL::DGLTriangle, 23
- setDisplayFunc
 - DECS::GL::DGLWindow, 27
- setMouseFunc
 - DECS::GL::DGLWindow, 28
- setNumberOfPoints
 - DECS::GL::DGLCircle, 14
- setPoint
 - DECS::GL::DGLLine, 17
 - DECS::GL::DGLSquare, 22
 - DECS::GL::DGLTriangle, 23
- setRadius
 - DECS::GL::DGLCircle, 15
- setResizeFunc
 - DECS::GL::DGLWindow, 28
- title_
 - DECS::GL::DGLWindowProperty, 30
- wHeight_
 - DECS::GL::DGLWindowProperty, 30
- wPositionX_
 - DECS::GL::DGLWindowProperty, 30
- wPositionY_
 - DECS::GL::DGLWindowProperty, 30
- wProp_
 - DECS::GL::DGLWindow, 29
- wWidth_
 - DECS::GL::DGLWindowProperty, 30
- X
 - DECS::GL, 12
- x
 - DECS::GL::DGLPosition, 20
- Y
 - DECS::GL, 12
- y
 - DECS::GL::DGLPosition, 20
- Z
 - DECS::GL, 12
- z
 - DECS::GL::DGLPosition, 20