```
// MeshEditorDoc.h : CMeshEditorDoc クラスの宣言およびインターフェイスの定義をします。
//
/////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

#if !defined(AFX_MESHEDITORDOC_H__4792520B_E76C_4164_A58A_67256178693D__INCLUDED_)
#define AFX_MESHEDITORDOC_H__4792520B_E76C_4164_A58A_67256178693D__INCLUDED_

#if _MSC_VER > 1000
#pragma once
#endif // _MSC_VER > 1000

#include "MeshData.h"
#include "FileManager.h"
#include "Smoother.h"
#include "FeatureDetector.h"
#include "Simplifier.h"
#include "RidgeDialog.h"
#include "SmoothDialog.h"
#include "Visualization.h"

//visualization modes
#define SMOOTH_SHADING 1
#define FLAT_SHADING 2
#define WIRE_FRAME 3
#define CURVATURE_COLOR 4
#define PRINCIPAL_DIRECTION 5
#define RIDGE_PRINCIPAL 6
#define RIDGE_RIDGE 7
#define RIDGE_EDGE 8
#define RIDGE_FACE 9
#define COLOR 10

class CMeshEditorDoc : public CDocument
{
protected: // シリアライズ機能のみから作成します。
	CMeshEditorDoc();
	DECLARE_DYNCREATE(CMeshEditorDoc)

// アトリビュート
public:
	MeshData* mesh;
	FileManager* file_manager;
	FeatureDetector* feature_detector;
	Smoother* smoother;
	Simplifier* simplifier;
	RidgeDialog* ridge_dialog;
	SmoothDialog* smooth_dialog;
	Visualization* visual_dialog;

// オペレーション
public:

//オーバーライド
	// ClassWizard は仮想関数のオーバーライドを生成します。
```

```
	//{{AFX_VIRTUAL(CMeshEditorDoc)
	public:
	virtual BOOL OnNewDocument();
	virtual void Serialize(CArchive& ar);
	//}}AFX_VIRTUAL

// インプリメンテーション
public:
	virtual ~CMeshEditorDoc();
#ifdef _DEBUG
	virtual void AssertValid() const;
	virtual void Dump(CDumpContext& dc) const;
#endif

protected:

// 生成されたメッセージ マップ関数
protected:
	void drawMesh(int vis_mode);
	//{{AFX_MSG(CMeshEditorDoc)
	afx_msg void OnFileOpen();
	afx_msg void OnWire();
	afx_msg void OnVisual();
	afx_msg void OnAdSmooth();
	afx_msg void OnAngle();
	afx_msg void OnEdge();
	afx_msg void OnEnhance();
	afx_msg void OnFileSave();
	afx_msg void OnFileSaveAs();
	afx_msg void OnFlat();
	afx_msg void OnRidge();
	afx_msg void OnSimplify();
	afx_msg void OnSmooth();
	afx_msg void OnSubdivide();
	afx_msg void OnSmoothShade();
	afx_msg void OnPrincipal();
	//}}AFX_MSG
	DECLARE_MESSAGE_MAP()
};

/////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

//{{AFX_INSERT_LOCATION}}
// Microsoft Visual C++ は前行の直前に追加の宣言を挿入します。

#endif // !defined(AFX_MESHEDITORDOC_H__4792520B_E76C_4164_A58A_67256178693D__
INCLUDED_)
```