**Texture Maker version 1.0**

**Introduzione:**

Il programma che voglio creare ha i seguenti obbiettivi:

-Creare delle immagini raffiguranti dei pattern grafici in stile Memphis (stile grafico risalente agli anni 80).

In questi pattern i motivi ricorrenti sono semplici figure geometriche primitive come cerchi, rettangoli triangoli ecc. riempiti con colori solidi o altre semplici texture.

I colori sono quelli tipici degli anni 80 quindi abbastanza accesi nella gamma del rosa viola e verde azzurro acqua ecc.

Vincoli:

* Dimensioni dell’immagine in pixel **Width** e **Height**
* La casualità dei disegni che vengono fuori. Non ci deve essere intervento umano se non nelle impostazioni delle dimensioni immagine e numero.
* Tutte le dimensioni sono legate alla dimensione dell’immagine . Quindi proporzionali, secondo un range casuale di min e max, alla dimensione dell’immagine.

**Struttura Dati :**

Dimensione X dell’immagine : int Width.

Dimensione Y dell’immagine : int Height

Dimensione x rettangolo = int maxWidht = Width/n ( dove n è un numero casuale tra un minimo e un massimo)

Oggetto rettangolo =

Oggetto Quadrato = (