|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Požadavky | | Splněno  (hodnota od 0 do 1 odpovídá 0 až 100%) | Řešení ovládání (klávesa nebo GUI) | Případné komentáře k řešení požadavku |
| Zobrazení úsečky | | 0.9 |  | Mizí úsečka při tahu myši v „Drag mode“ |
| Úsečka | Správná rasterizace ve všech kvadrantech, vodorovná, svislá, degenerovaná, koncové pixely | 1 |  |  |
| Označení a popis algoritmu rasterizace v kódu | 0.75 |  | Používá se DDA algoritmus |
| Interaktivní zadání koncových bodů | 1 |  |  |
| Pružné vykreslení (překreslování při tažení myši) | 1 | Klávesa: D (V GUI napsáno, jestli je „click“ nebo „drag“ mode) |  |
| Implementace vlastní třídou a dědění | 1 |  |  |
| Tečkovaná | Rasterizace | 0.5 | Klávesa: F (V GUI napsáno, jestli je Dot mode „activated“ nebo „deactivated“) | Nepřišel jsem na řešení, jak poté celý polygon vykreslit tečkovaně a né plnou čarou. (problém bude asi v setteru setPixel nebo něco s ní spojenou) |
| Zapouzdření a dědění | 0.5 |  |  |
| Polygon | Reprezentace a zapouzdření do třídy | 1 |  |  |
| Zadávání a vykreslení | 1 |  |  |
| Zarovnaná úsečka (klávesa Shift) | Vodorovná | 0.1 |  | Náznak řešení ve třídě ShiftFilledLineRasterizer. |
| Svislá | 0 |  |  |
| Úhlopříčná | 0 |  |  |
| Interaktivní zadání a přepínání režimu při tažení myši | 0 |  |  |
| Mazání struktur a plátna klávesou C | | 1 | Klávesa: C |  |
|  |  |  |  |  |
| Bonus | Parametrizace vzdálenosti teček u tečkované čáry | 0 |  |  |
| Editace polohy vrcholů úseček/polygonu | 0 |  |  |
| Mazání vrcholů | 0 |  |  |
| Přidání vrcholu na nejbližší hranu | 0 |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Vlastní rozšíření |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |