|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Požadavky | | Splněno  (hodnota od 0 do 1 odpovídá 0 až 100%) | Řešení ovládání (klávesa nebo GUI) | Případné komentáře k řešení požadavku |
| Zobrazení úsečky | | 1 |  |  |
| Polygon | Interaktivní zadání | 1 |  |  |
| Uzavření polygonu | 1 |  |  |
| Pružné vykreslení hranice | 1 |  |  |
| Zapouzdření do třídy | 1 |  |  |
| Seed Fill – rastrově zadaná hranice | Zadání počátku | 1 | Pravé tlačítko myši |  |
| Zapouzdření do třídy | 1 |  |  |
| Omezení barvou hranice | 1 |  |  |
| Omezení barvou pozadí | 1 |  |  |
| Scan Line – vektorově zadaná hranice | Správnost vyplnění | 0.6 | Klávesa „B“ |  |
| Dotahy a přetahy | 0.5 |  |  |
| Zapouzdření do třídy | 1 |  |  |
| Obtažení barvou hranice | 1 |  |  |
| Implementace algoritmu pro řazení průsečíků | 1 |  |  |
| Ořezání | Správné ořezání pevným polygonem i u nekonvexních a sebeprotínajících se polygonů | 0 |  |  |
| Editace ořezávacího polygonu | 0 |  |  |
| Volba orientace polygonu | 0 |  |  |
| Kreslení zarovnaného obdélníka a elipsy | Kreslení obdélníka zadaného dvěma body a se stranami rovnoběžnými s osami | 1 | Klávesou „F“ se prohazuje možnost kreslení, mezi: „normal mode“, „rectangle mode“ a „ellipse mode“. |  |
| Vykreslení vepsané elipsy | 1 |  |  |
| Dědění datových struktur pro uložení | 0.5 |  |  |
| Mazání struktur a plátna klávesou C | | 1 | Klávesa „C“ |  |
|  |  |  |  |  |
| Bonus | Vyplnění vzorem Scan Line | 0 |  |  |
| Vyplnění vzorem Seed Fill | 0 |  |  |
| Editace a mazání polygonů a jejich vrcholů | 0 |  |  |
| Implementace Seed Fill algoritmu pomocí fronty či zásobníku | 0 |  |  |
| Pravidelné commity do GIT, Prosím uveďte link na repozitář | 0.3 |  | https://github.com/AlbertPour/PGRF\_Projekt2 |
| Vlastní rozšíření |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |