Пояснительная записка к проекту

Моя программа – растровый графический редактор.

1. Главный виджет программы – класс Program, который наследуется от класса QMainWindow.

2. Рисование происходит благодаря функциям, определенным в классе Program. Функции изменяют некоторые переменные, благодаря которым в функции paintEvent рисуются определенные фигуры.

3. При рисовании эллипсов включается функция buttonellipse, прямоугольников – buttonrectangle, многоугольников – buttonpolygon, прямой – buttonline, кривой и ластика – buttoncurve.

4. Фигуры на время рисуются благодаря переопределению функции mouseMoveEvent, и окончательно рисуются при отпускании мыши с помощью переопределенной функции mouseReleaseEvent.

5. В объекте класса QTabWidget хранятся 4 вкладки: в 1 хранятся кнопки для сохранения и загрузки картинок, во 2 кнопки для рисования фигур, а так же изменения толщины и цвета, в 3 есть кнопки ластика и стирания всех фигур, возвращения назад и вперед, в 4 есть кнопки для стирания истории изменений и сохранения файла в текстовой форме, а также форма для отображения таблицы из базы данных.

6. Цвета и толщина меняются с помощью диалоговых окон.

7. В списке хранятся все нарисованные фигуры, и благодаря этому спику реализовывается функция возврата назад и вперед.