Требования:

1. Выводить на видовые экраны выбранные объекты на выбранных листах.
2. Графический интерфейс, сопровождающий выбор параметров для вывода.

Архитектура:

1. Графический интерфейс, отделенный от логической части.
2. Класс, отвечающий за хранение информации параметров.
3. Класс, предоставляющий основной функционал.
4. Высокоуровневый код управления логикой, т.е. пунктами 1, 2, 3. В общем то его можно вписать в пункт 1.

Проблемы по мере разработки:

* Удобное расположение всех макетов. Предложены следующие области:

А) Выбор в начале работы программы: слева сверху, справа сверху, слева снизу, справа снизу.

Б) Любой вариант из тех, которые выше, только просто выбрать один навсегда.

В) Точка, которую введет пользователь.

* Идентификация выбранных объектов:

1. Зум на выбранных объекты
2. Кодификация объектов
3. Кодификация объектов + Зум
4. Выделение объектов