Постановка задачи

Цель: разработка программного продукта с применением объектно-ориентированного программирования.

Задача: разработать графический редактор с изменяемыми векторными объектами с возможностью сохранения или загрузки результата.

Виды фигур:

* Звезда
* Выпуклый многоугольник
* Круг

Функциональность:

* Добавление фигур на холст в рамках границы
* Удаление фигур
* Редактирование фигур после добавления:
  + Изменение цвета фигуры
  + Изменение цвета границ фигуры
  + Редактирование размера
  + Редактирование угла наклона
  + Перемещение
  + Изменение количества углов
* Выборка фигуры:
  + Выборка фигуры из списка
  + Выборка фигуры по нажатию на элемент
  + Визуальное выделение фигуры при выборе посредством изменения
* Сохранение результата (все данные о фигур) в файл
* Загрузка фигур из ранее сохраненного файла

Системные требования:

* Возможность запуска приложения в операционной среде Windows через исполняемый .exe-файл или через web-браузер

Требование к архитектуре:

* Классы фигур должны быть потомками одного объекта
* Работа с методами и атрибутами фигур должна быть реализована при помощи полиморфизма