

1. Seznámení s moderními technologiemi pro tvorbu webových aplikací a frameworkem Angular.
 - a. Proč použít front-end framework
 - b. Angular
 - c. Porovnání populárních front-end frameworků Angular vs React vs Vue
 - d. Další použité technologie
 - i. Angular Material
 - ii. Angular Material Extensions
 - iii. NG2-Charts
 - iv. Angular Flex-Layout
 - v. RxJS
 - vi. Local Storage
2. Návrh a implementace knihovny pro tvorbu a editaci TYP souborů.
 - a. TYP soubor
 - i. Binární soubory
 - ii. Co to je TYP soubor a k čemu slouží
 - iii. Části TYP souboru a jejich obsah
 1. Hlavička
 2. Polyline
 3. Polygone
 4. POI
 5. Active Routing
 6. Extra POIs
 - b. Popis knihovny
 - i. Implementace podle GarminCore knihovny pro C#
 - ii. Tvorba vlastních nástrojů pro zpracování binárních souborů
 - iii. Čtení souboru
 - iv. Zápis souboru
 - v. Editace dat souboru
3. Návrh a implementace webového editoru TYP souborů.
 - a. Popis prostředí
 - i. Hlavní stránka – Dashboard
 - ii. Horní panel
 - iii. Záložka Polygone
 - iv. Záložka Polyline
 - v. Záložka POI
 - vi. Záložka DrawOrder
 - vii. Záložka nastavení
 - viii. Editor
 1. Grafický editor Ikoněk
 - a. Popis jednotlivých nástrojů a funkcí
 - b. Specifické vlastnosti podle typu ikonky (Polyline vs Polygone vs POI)
 - c. Noční vs denní editor ikoněk
 2. Editor popisku a fontu
 3. Editor typu
4. Uživatelské testování a shrnutí dosažených výsledků.