|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Požadavky | | Splněno  (hodnota od 0 do 1 odpovídá 0 až 100%) | Řešení ovládání (klávesa nebo GUI) | Případné komentáře k řešení požadavku |
| Zobrazení úsečky | |  |  |  |
| Úsečka | Správná rasterizace ve všech kvadrantech, vodorovná, svislá, degenerovaná, koncové pixely | 1 |  |  |
| Označení algoritmu rasterizace úsečky v komentáři kódu |  |  |  |
| Interaktivní zadání koncových bodů | 1 |  |  |
| Pružné vykreslení (překreslování při tažení myši) | 1 |  |  |
| Implementace vlastní třídou a dědění |  |  |  |
| Úsečka s barevným přechodem | Interpolace barvy | 1 | Interpolace – stisk klávesy I  Gradient – stisk klávesy G |  |
| Zapouzdření a dědění |  |  |  |
| Polygon | Reprezentace a zapouzdření do třídy | 1 | Stisk klávesy P |  |
| Zadávání a vykreslení | 1 |  |  |
| Zarovnaná úsečka (klávesa Shift) | Vodorovná | 1 | Držení klávesy SHIFT |  |
| Svislá | 1 |  |
| Úhlopříčná | 1 |  |
| Interaktivní zadání a přepínání režimu při tažení myši | 1 |  |
| Mazání struktur a plátna klávesou C | | 1 | Stisk klávesy C |  |
| Bonus | Anti-aliasing |  |  |  |
| Editace polohy vrcholů úseček/polygonu | 1 |  |  |
| Mazání vrcholů |  |  |  |
| Přidání vrcholu na nejbližší hranu |  |  |  |
| GITový repozitář s výsledným kódem Prosím uveďte link na repozitář |  |  |  |
| Vlastní rozšíření |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |