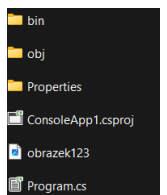


Command line arguments

```
-s, --Symmetry      Required. how much symmetry should the image have? (5 to 12):
-c, --Circle        Required. Do you want middle circle? (yes / no):
-e, --EndCircle     Required. Do you want endedCircle? (yes / no):
-d, --DividedShape  Required. Do you want dividedShape (yes / no):
-w, --width         Required. How wide do you want the image to be? ( for example: 4096):
-h, --height        Required. how tall do you want the image to be? ( for example: 4096):
-n, --name          Required.
                   What do you want to name the picture? (for example: picture):
```

Správně: `-s 6 -c yes -e yes -d yes -w 4096 -h 4096 -n obrazek123`



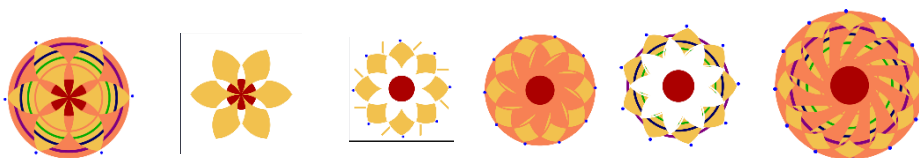
- Obrázek 4096 * 4096 trvá cca 8 sekund. Obrázky se ukládají do příslušného repozitáře.

Popis řešení

Kreslení mandaly jsem řešil přes kružnice, která byla vytvořená pomocí 2 for loopů. Mandala se skládá z několika částí – koncová modrá kolečka, středová soustředná kolečka, erbové části (oranžové symboly vycházející ze středu obrázku). Uživatel si může zvolit, jakou část chce, kde erbová část je automaticky generovaná.

V řešení jsem schválně nevyužíval kreslicí funkce `imageSharp`, pro implementaci vlastních algoritmů, které vybarvovaly částí mandaly nebo průsečíky příslušných tvarů. Otočení jsem řešil funkcí, jako ve vašem Readme. Obarvení se muselo řešit komplexněji, jelikož funkce rotace zaokrouhluje hodnoty, což vede na nepravidelné vybarvení částí.

Možné výstupy



Bonusy

- Mandalu lze **parametricky volit** z příkazové řádky. (symetrii a tvary)
- **Vynález:** Vlastní algoritmus pro vybarvení symbolů bez použití `ImageSharp`. (Vyřešení zaokrouhlení + vybarvení nepravidelné části)
- **Vynález:** vlastní implementace kružnice bez `imageSharp`.
- **Parametrická Implementace** nepravidelných tvarů, které jsou závislé na zadané symetrii.
- Je možné zadat rozdílný poměr `Width != Height`. (bonus ve vašem Readme)

