SVG Project

Моята архитектура на проекта поддържа 3 основни фигури – правоъгълник Rectangle(реализиран чрез точка, височина и дължина), кръг Cirlce(реализиран чрез точка център и радиус) и линия Line(реализирана чрез две точки). И трите фигури за производни на клас BasicShape, който пази общите им параметри и методи(цвят на запълване, удебеляване на линия, връщане на тип и други). Дизайнът на приложението позволява при нужда лесно да може да се добави нова фигура. Съществува отделен клас UserInterface, който се занимава с потребителския интерфейс и обработката на svg файлове. Също така, той пази хетерогенен контейнер от базовия клас BasicShape. Потребителят може да изпълнява дадени команди, които добавят, изтриват или променят фигурите.

Основни класове -

1. BasicShape
   1. Line – наследява BasicShape
   2. Rectangle - наследява BasicShape
   3. Circle - наследява BasicShape
2. UserInterface

Използвана чужда библиотека – rapidxml с цел обработка на xml файлове, <vector>, <string>, <fstream>, <iostream>