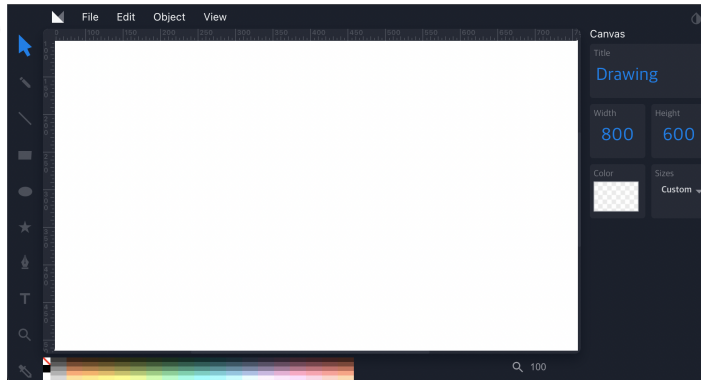


B2C 서비스 텀 프로젝트 가이드

목표:

디자인 패턴을 적용하여 벡터 그래픽 에디터를 개발한다
canas object 는 image, text, line, rectangle, ellipse 등이 있다

예시)



개발 환경:

java 나 C++ 등 객체 지향 언어를 사용하거나
javascript / typescript 를 사용하는 경우 반드시 interface 와 class 로 구현해야 한다
캔버스 그래픽 라이브러리를 포함하여 외부 라이브러리 사용에는 제약이 없다

구현 기능 리스트:

- object 를 type 별로 생성 할 수 있다
- object를 multi select 할 수 있다
- object가 선택된 경우 속성창에 선택된 object 의 속성을 보여줄 수 있다
 - 선택된 object 가 없는 경우 아무 것도 보여주지 않는다
- object 의 위치와 크기를 조절 할 수 있다
 - 속성창에 위치와 크기 값이 즉시 반영 된다
- 속성창에서 특정 값을 바꾸면 object 에 즉시 반영 된다
- object 의 z-order 를 조절할 수 있다

확장 기능:

- object 내부에 text 를 표시할 수 있다
- object 외부에 액자와 같은 프레임을 표시할 수 있다
- object 의 shadow 를 표시 할 수 있다

적용 가능한 디자인 패턴 (예):

- Abstract Factory, Singleton, Composite, State, Command, Observer, Decorator, etc

과제 진행:

- 2인 1조

배점 (100점 만점 기준):

- 중간 평가 30점 - 기본 기능 구현
- 최종 평가 60점 - 디자인 패턴 구현
- 출석 10점