

# Edytor Wielokątów z wypełnianiem i obcinaniem - dokumentacja

Szymon Adach

14 listopada 2016

## 1 Polecenia

1. **Dodanie wielokąta** - PPM<sup>1</sup> → Add polygon  
Program przechodzi w tryb rysowania. Do momentu zakończenia rysowania (poprzez zamknięcie wielokąta, klikając na pierwszy, oznaczony na niebiesko, wierzchołek) lub wciśnięcia przycisku Esc okno znajduje się w trybie rysowania.
2. **Tryb wspomagania relacji przy rysowaniu** - klawisz F12 w trybie rysowania włącza lub wyłącza tryb wspomagania relacji (o aktualnym stanie użytkownik jest powiadamiany MessageBoxem). Zalecane jest ustawienie tej opcji przed rozpoczęciem rysowania wielokąta.
3. **Usunięcie wielokąta** - PPM → Remove polygon. Do momentu wybrania usuwanego wielokąta lub wciśnięcia przycisku Esc okno znajduje się w trybie usuwania.
4. **Przejsie do trybu przesuwania wielokąta** - PPM → Move polygon.  
Aby przesunąć wielokąt, należy kliknąć LPM<sup>2</sup> na dowolny jego wierzchołek. Wielokąt będzie przesuwany do momentu kolejnego kliknięcia LPM lub wciśnięcia przycisku Esc.
5. **Przejsie do trybu wyznaczania części wspólnej wielokątów** - PPM → Polygon intersection.  
Należy wybrać dwa wielokąty, który przecięcie wyznaczamy, poprzez kliknięcie na ich krawędź bądź wierzchołek. Zaznaczone są one czerwonym kolorem. Na ekranie pozostaje wyznaczona część wspólna (o ile istnieje), a uprzednio zaznaczone wielokąty są usuwane. Z trybu można wyjść wciskając klawisz ESC.
6. **Dodawanie wierzchołka w środku wybranej krawędzi** - kliknięcie LPM na wybraną krawędź.

---

<sup>1</sup>Prawy Przycisk Myszy

<sup>2</sup>Lewy Przycisk Myszy

7. **Usunięcie wierzchołka** - kliknięcie na wybranym wierzchołku LPM trzymając jednocześnie przycisk Ctrl. Usunięcie wierzchołka w trójkącie powoduje usunięcie całego trójkąta (nie dopuszczamy istnienia pojedynczych odcinków na bitmapie).
8. **Przesuwanie wierzchołka** - kliknięcie LPM na wybranym wierzchołku uaktywnia stan przesuwania wierzchołka. Jest on przesuwany aż do kolejnego kliknięcia lub wciśnięcia Esc.
9. **Menu boczne** - opcje w menu bocznym są samotłumaczające :). Po kliknięciu na przyciski możemy zmienić kolory bądź wczytać nową bitmapę z pliku.