

Taski

1. Zaimplementowanie klasy *Matrix* *

Klasa *Matrix* ma reprezentować macierz 2×2 .

2. Zaimplementowanie klasy *Polynomial* **

Klasa *Polynomial* ma reprezentować wielomian $W(x, y)$, umożliwiać obliczenie jego wartości dla wybranych x i y oraz udostępniać łatwy i czytelny dostęp do współczynników wielomianu.

3. Zaimplementowanie GUI **

Autor GUI ma do dyspozycji wszystkie klasy i funkcje potrzebne do łatwego rysowania wykresów. Jego główne zadanie polega na obsłudze wejścia i kwestiach estetycznych.

4. Zaimplementowanie funkcji $\text{transform}(\text{matrix}: \text{Matrix}, \text{polynomial}: \text{Polynomial}) \rightarrow \text{Polynomial}$ **

Funkcja *transform* ma przekształcać wykres $W(x, y) = 0$ przez F i zwrócić nowy wielomian reprezentujący przekształcony wykres.

5. Zaimplementowanie klasy *Drawer* ***

Klasa *Drawer* ma umożliwiać pozyskanie trywialnej do narysowania formy wykresu $W(x, y) = 0$ uwzględniając ważne parametry, takie jak pole widzenia użytkownika lub oczekiwana dokładność wykresu.

6. Zaimplementowanie klasy *Plane* ***

Ta klasa ma zapewniać pewien poziom abstrakcji nad GUI oraz ma zarządzać wyświetlonymi wykresami. Rzeczy jak scrollowanie powinny być zaimplementowane w tej klasie, jednak zarządzane przez GUI.