|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Požadavky | | Splněno  (hodnota od 0 do 1 odpovídá 0 až 100%) | Řešení ovládání (klávesa nebo GUI) | Případné komentáře k řešení požadavku |
| Zobrazení úsečky | |  |  |  |
| Úsečka | Správná rasterizace ve všech kvadrantech, vodorovná, svislá, degenerovaná, koncové pixely | 1 | Pomocí klávesy 1 nutno přepnout do režimu naive line algoritmu |  |
| Označení a popis algoritmu rasterizace v kódu | 1 |  |  |
| Interaktivní zadání koncových bodů | 1 |  |  |
| Pružné vykreslení (překreslování při tažení myši) | 1 |  |  |
| Implementace vlastní třídou a dědění | 1 |  |  |
| Tečkovaná | Rasterizace | 1 | Pomocí klávesy 2 nutno přepnout do režimu čárkované čáry | Klávesou S lze nastavit velikost mezery a linky, tak lze dosáhnout efektu tečkované čáry, pokud se hodnoty nastaví na 1, 1. V základním nastavení jsou hodnoty nastaveny na 5, 5. |
| Zapouzdření a dědění | 1 |  |  |
| Polygon | Reprezentace a zapouzdření do třídy | 1 | Pomocí klávesy 3 nutno přepnout do režimu polygonu | Po přepnutí do tohoto módu musí uživatel vybrat, který Liner chce použít. Pokud je použit Dashed liner, pomocí klávesy S lze opět měnit parametry čáry |
| Zadávání a vykreslení | 1 |  |  |
| Zarovnaná úsečka (klávesa Shift) | Vodorovná |  |  |  |
| Svislá |  |  |  |
| Úhlopříčná |  |  |  |
| Interaktivní zadání a přepínání režimu při tažení myši |  |  |  |
| Mazání struktur a plátna klávesou C | | 1 |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Bonus | Parametrizace vzdálenosti teček u tečkované čáry | 1 | Pomocí klávesy 2 nutno přepnout do režimu čárkované čáry | Klávesou S lze nastavit velikost čárky a mezery mezi čárami |
| Editace polohy vrcholů úseček/polygonu |  |  |  |
| Mazání vrcholů |  |  |  |
| Přidání vrcholu na nejbližší hranu |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Vlastní rozšíření |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |