|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 1, 1. |
| Zapouzdření a dědění | 1 |  |  |
| Polygon | Reprezentace a zapouzdření do třídy | 1 | Pomocí klávesy 3 nutno přepnout do režimu polygonu |  |
| Zadávání a vykreslení | 1 |  | Vykreslení probíhá od prvního (nultého) bodu k poslednímu. Při tažení myši je zelenou barvou označeno nové propojení a červenou barvou propojení, které se odstraní |
| Zarovnaná úsečka (klávesa Shift) | Vodorovná | 1 | Nutno být v režimu 1 nebo 2. Držením klávesy LSHIFT lze kreslit |  |
| Svislá | 1 |  |  |
| Úhlopříčná | 1 |  | Kreslení úhlopříček je velice těsné. Rozdíl na X musí být roven rozdílu na Y |
| Interaktivní zadání a přepínání režimu při tažení myši | 1 |  |  |
| 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 | 1 | Pomocí pravého tlačítka, nutno být v režimu polygonu | V základním nastavení se pravým tlačítkem vrcholy mažou, nutno přepnout do editačního módu klávesou R |
| Mazání vrcholů | 1 | Pravým tlačítkem myši |  |
| Přidání vrcholu na nejbližší hranu |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Vlastní rozšíření | Interaktivní ovládání | 1 |  |  |
| Github | 1 |  | <https://github.com/MartmatiX/PGRF1_2023-24>  Repositář je soukromý. Na GitFront budu nahrávat build po dokončení každého projektu, popřípadě vytvořím nový build na vyžádání |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |