|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Požadavky | | Splněno  (hodnota od 0 do 1 odpovídá 0 až 100%) | Řešení ovládání (klávesa nebo GUI) | Případné komentáře k řešení požadavku |
| Zobrazení úsečky | | 1 |  |  |
| Polygon | Interaktivní zadání | 1 |  |  |
| Uzavření polygonu | 1 |  |  |
| Pružné vykreslení hranice | 1 |  |  |
| Zapouzdření do třídy | 1 |  |  |
| Seed Fill – rastrově zadaná hranice | Zadání počátku | 1 | CTRL + LMB |  |
| Zapouzdření do třídy | 1 |  |  |
| Omezení barvou hranice | 1 |  |  |
| Omezení barvou pozadí | 1 |  |  |
| Scan Line – vektorově zadaná hranice | Správnost vyplnění | 1 | F |  |
| Dotahy a přetahy | 1 |  |  |
| Zapouzdření do třídy | 1 |  |  |
| Obtažení barvou hranice | 1 |  |  |
| Implementace algoritmu pro řazení průsečíků | 1 |  |  |
| Ořezání | Správné ořezání pevným polygonem i u nekonvexních a sebeprotínajících se polygonů | 1 |  |  |
| Editace ořezávacího polygonu | 1 |  |  |
| Volba orientace polygonu | 1 |  |  |
| Kreslení zarovnaného obdélníka a elipsy | Kreslení obdélníka zadaného dvěma body a se stranami rovnoběžnými s osami | 1 |  |  |
| Vykreslení vepsané elipsy | 1 | E |  |
| Dědění datových struktur pro uložení | 1 |  |  |
| Mazání struktur a plátna klávesou C | | 1 |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Bonus | Vyplnění vzorem Scan Line | 1 |  |  |
| Vyplnění vzorem Seed Fill | 1 | V režimu polygonu klávesou S a vybráním Pattern, 6 |  |
| Editace a mazání polygonů a jejich vrcholů | 1 |  |  |
| Implementace Seed Fill algoritmu pomocí fronty či zásobníku | 1 |  |  |
| Pravidelné commity do GIT, Prosím uveďte link na repozitář | 1 | <https://github.com/MartmatiX/PGRF1_2023-24> <https://gitlab.com/MartmatiX/pgrf_2023-24> |  |
| Vlastní rozšíření | Změna barvy výplně u Seed Fill | 1 | V režimu polygonu klávesou S a vybráním barvy v terminálu |  |
| Animace vyplňování u Seed Fill | 1 | V režimu polygonu klávesa M |  |
| Změna barvy výplně u Scan Line | 1 | V režimu polygonu klávesou S a vybráním barvy v terminálu |  |
| Vypsání aktuálních souřadnic myši | 1 |  |  |
|  | Vylepšení GUI a ovládání | 1 | Implementace ovládání pomocí Swing |  |