**ФМИ проект №2 – Работа със SVG файлове**

**Документация**

Николай Данаилов Йорданов ФН: 45648 група: 3

Специалност: Информатика

1. **Увод**

Проектът представлява програма, която чете и обработва файлове от тип „.svg“.

1. **Архитектура**

За реализацията на проекта съм използвал наследяване (inheritance), понеже темата е доста удобна за този подход. Разделил съм програмата на 5 класа :

* Circle
* Line
* Rectangle
* Shapes
* Container

Класът ***Shapes*** наследява първите 3 (*Circle, Line, Rectangle*), понеже и 3-те класа имат доста сходни атрибути е по-добре те да наследят и всички да се категоризират като „Shapes“.

Класът ***Container*** съхранява всички фигури в, както подсказва името на класа, контейнер. Методите в него всъщност са всички операции, които потребителят може да изпълни.

1. **Линк към GitHub хранилище**

[**https://github.com/NDYordanov/SVG--Reading**](https://github.com/NDYordanov/SVG--Reading)