**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

В результате проделанной работы был разработан графический редактор, удовлетворяющий условиям, описанным в разделе 1. Проект был отлажен, протестирован и задокументирован.

Полученный графический редактор является полноценным приложением, которое можно переносить на устройства, работающие на ОС Windows версии 7 и выше.

Были получены знания о том, какие существуют подходы к созданию ПО, и как заниматься разработкой последнего максимально эффективно.

В процессе разработке также были углублены знания языка С++ и его расширения для фреймворка Qt Creator, что является очень важным и существенным опытом, на который можно будет опираться в дальнейшем.

Благодаря соблюдению стандартов написания кода и хорошо построенной логике программы ее дальнейшее расширение не должно вызывать особых проблем.

Итоговый продукт получился нетребовательным к аппаратному обеспечению, однако существует исключительная ситуация, которая была ограничена искусственно: высокие затраты памяти и времени при больших объемах зоны заливки. Однако в будущем планируется оптимизировать этот алгоритм так, чтобы надобность в выбросе исключительной ситуации при загрузке большого изображения отпала.

В перспективе, планируется реализовать выделение области для обрезания или масштабирования, добавить возможность рисовать правильные фигуры по типу квадрата, круга и т.д, реализовать возможность вставки пользовательского текста, добавить возможность наложения изображений друг на друга с помощью альфа-канала.