|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 | V defaultu režim úsečky – dále pomocí kláves l jako line a p jako polygon přepínání jednotlivých režimů |  |
| 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 |  |  |
| Tučná (silná) čára | Rasterizace | 1 | Již hotové needitovatelné objekty se zobrazí tučně, pružná čára tučná není. |  |
| Zapouzdření a dědění | 1 |  |  |
| Polygon | Reprezentace a zapouzdření do třídy | 1 | Po stisknutí tlačítka p na klávesnici se aplikace přepne do módu kreslení polygonu |  |
| Zadávání a vykreslení | 1 |  |  |
| Zarovnaná úsečka (klávesa Shift) | Vodorovná | 1 | Stisknutím klávesy shift se aplikace přepne do zarovnávacího módu, opkaovaným stisknutím klávesy shift se zarovnávací mód vypne. |  |
| Svislá | 1 |  |  |
| Úhlopříčná | 1 |  |  |
| Interaktivní zadání a přepínání režimu při tažení myši | 1 |  |  |
| Mazání struktur a plátna klávesou C | | 1 | Po stisknutí klávesy c se přemaže canvas a datové struktury. |  |
| Bonus | Korektní vykreslení tučné čáry bez vlivu na její sklon |  |  |  |
| Zaoblení konců tučné čáry |  |  |  |
| Editace polohy vrcholů úseček/polygonu |  |  |  |
| Mazání vrcholů |  |  |  |
| Přidání vrcholu na nejbližší hranu |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Vlastní rozšíření |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |