|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Požadavky | | Splněno  (hodnota od 0 do 1 odpovídá 0 až 100%) | Řešení ovládání (klávesa nebo GUI) | Případné komentáře k řešení požadavku |
| Zobrazení úsečky | | 1 | Je nastaveno při spuštění, přepiná se klavesou „U“ |  |
| Úsečka | Správná rasterizace ve všech kvadrantech, vodorovná, svislá, degenerovaná, koncové pixely | 1 |  |  |
| Označení a popis algoritmu rasterizace v kódu | 1 |  |  |
| Interaktivní zadání koncových bodů | 0.5 |  |  |
| Pružné vykreslení (překreslování při tažení myši) | 1 |  |  |
| Implementace vlastní třídou a dědění | 1 |  |  |
| Tečkovaná | Rasterizace | 1 |  |  |
| Zapouzdření a dědění | 1 |  |  |
| Polygon | Reprezentace a zapouzdření do třídy | 1 |  |  |
| Zadávání a vykreslení | 0.6 | Přepina se klávesou “L” |  |
| Zarovnaná úsečka (klávesa Shift) | Vodorovná | 1 | Shift + musí být přepnuto do režimu úsečky |  |
| Svislá | 1 |  |  |
| Úhlopříčná | 0.8 |  |  |
| Interaktivní zadání a přepínání režimu při tažení myši | 1 |  |  |
| Mazání struktur a plátna klávesou C | | 0.75 |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Bonus | Parametrizace vzdálenosti teček u tečkované čáry | 0.3 | Jde to prepnout pouze primo v projektu |  |
| Editace polohy vrcholů úseček/polygonu | 0 |  |  |
| Mazání vrcholů | 0 |  |  |
| Přidání vrcholu na nejbližší hranu | 0 |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Vlastní rozšíření |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |