**Алгоритм работы инструмента “Карандаш”:**

1. Считать номер строки и столбца, где был произведён клик;
2. Присвоить полю “arrayPixels” объекта “Canvas” значение выбранного цвета по координатам считанных из первого пункта;
3. Вызвать у объекта “Canvas” метод “UpdateDisplay”.

**Алгоритм работы инструмента “Ластик”:**

1. Считать номер строки и столбца, где был произведён клик;
2. Присвоить полю “arrayPixels” объекта “Canvas” пустую строку по координатам считанных из первого пункта;
3. Вызвать у объекта “Canvas” метод “UpdateDisplay”.

**Алгоритм работы инструмента “Пипетка”:**

1. Считать номер строки, столбца и цвет, где был произведён клик;
2. Присвоить глобальной переменной “currentColor” значение цвета, считанного из первого пункта.

**Алгоритм работы инструмента “Заливка”:**

1. Считать номер строки, столбца и цвет, где был произведён клик;
2. Проверить верхнюю, нижнюю, левую и правую клетку на равенство с цветом выбранной клетки;
   1. Если цвета равны, то добавить номер строки и столбца клетки в конец буферного списка.
3. Закрасить текущую клетку цветом, который храниться в глобальной переменной “currentColor”;
4. Взять координаты последней клетки из буферного списка, заменить координаты текущей клетки новыми координатами и удалить один элемент из конца списка;
5. Повторять пункты со 2 по 4 пока длина буферного списка не будет равна 0.

**Алгоритм создания и открытия файла:**

1. Считать название проекта, ширину и высоту холста;
2. Создать экземпляр класса Canvas на основе считанных данных;
3. Создать кнопки холста на интерфейсе.