

# Kurs programowania - 2020

## Lista 4 (na ocenę)

**Zadanie** Napisz w języku JAVA prosty edytor graficzny umożliwiający tworzenie i edycję figur geometrycznych. Aplikacja składa się z trzech grup funkcjonalnych:

1. **Tworzenie figury geometrycznej:** Wybieramy z menu jedną z figur: okrąg, prostokąt lub trójkąt i rysujemy tę figurę za pomocą myszy na panelu. Na panelu może być wiele różnych figur.
2. **Modyfikowanie figury geometrycznej:** Figurę można oznaczyć jako aktywną. Wówczas powinno się dać: przesunąć figurę w inne miejsce, powiększyć figurę za pomocą scrolla. Dodatkowo pod prawym przyciskiem myszy powinno się pojawić menu umożliwiające zmianę koloru wypełnienia aktywnej figury.
3. **Zapis i odczyt z pliku:** Aplikacja powinna umożliwić zapisanie tego co jest na ekranie do pliku i wczytanie figur z istniejącego pliku.

Ponadto aplikacja powinna być wyposażona w przycisk **Info** wyświetlający okienko dialogowe z informacjami o programie (nazwa, przeznaczenie, autor, ...) oraz instrukcję użytkownika dostępną z menu głównego.

Kody źródłowe aplikacji powinny być opisane za pomocą komentarzy dokumentujących a dodatkowo powinna być wygenerowana dokumentacja za pomocą programu `javadoc` oraz za pomocą programu `doxygen`.

Obniżamy ocenę za:

1. Brak funkcjonalności wyspecyfikowanej w zadaniu
2. Brzydki kod
3. Brak dokumentacji
4. Kiepską strukturę programu.

Progi ocen:

1. Ocenę max 3.0 można uzyskać za zrealizowanie funkcjonalności grupy 1.
2. Ocenę max 4.0 można uzyskać za zrealizowanie funkcjonalności grup 1 i 2.
3. Ocenę max 5.0 można uzyskać za zrealizowanie funkcjonalności grup 1, 2 oraz 3.

**Uwaga:**

Nie używamy `javafx`.

Należy wysłać tylko pliki `.java` które umożliwią skompilowanie i uruchomienie programu.

Nie używamy pakietów (`package`), bo to utrudnia uruchamianie.