

Tytuł: Canvas – rysowanie, zapisywanie i zarządzanie szkicami

Rozszerzona User Story (opis funkcjonalności)

Jako użytkownik chcę móc swobodnie rysować na canvasie, aby tworzyć szybkie szkice, diagramy lub notatki wizualne. Narzędzia do rysowania powinny być proste i intuicyjne, oferując podstawowe funkcje takie jak wybór koloru, grubości pędzla oraz gumki.

Chciałbym mieć możliwość zapisania mojego rysunku do pliku graficznego (.png), aby móc go zachować na dysku lub udostępnić innym. Dodatkowo chcę mieć możliwość wyczyszczenia canvasu, aby zacząć nowy rysunek od zera bez konieczności odświeżania strony lub restartowania aplikacji.

Kryteria akceptacji (Acceptance Criteria)

- Użytkownik może rysować na canvasie za pomocą myszy lub ekranu dotykowego.
 - Użytkownik może zmieniać kolor i grubość pędzla oraz korzystać z gumki do usuwania fragmentów rysunku.
 - Użytkownik może zapisać aktualny rysunek do pliku .png.
 - Użytkownik może wyczyścić cały canvas, aby zacząć nowy szkic.
 - Interfejs jest prosty, responsywny i pozwala na płynne rysowanie bez opóźnień.
-

Uwagi dla architekta / testera / dewelopera

- Należy zastosować technologię HTML5 Canvas z obsługą rysowania w czasie rzeczywistym.
- Zapisywanie pliku .png można zrealizować przez eksport canvasu do obrazu i wygenerowanie linku do pobrania.
- Testować należy płynność rysowania, poprawność eksportu obrazów, działanie gumki oraz funkcję czyszczenia.
- UI powinien być przyjazny dla użytkowników na urządzeniach mobilnych i desktopowych.

Diagram przypadków użycia (Use Cases)

