

| 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 | | |
| | Označení algoritmu rasterizace úsečky v komentáři kódu | 1 | | |
| | Interaktivní zadání koncových bodů | 1 | | |
| | Pružné vykreslení (překreslování při tažení myši) | 1 | | |
| | Implementace vlastní třídou a dědění | 1 | | |
| Úsečka s barevným přechodem | Interpolace barvy | 0 | | |
| | Zapouzdření a dědění | 0 | | |
| Polygon | Reprezentace a zapouzdření do třídy | 1 | | |
| | Zadávání a vykreslení | 1 | | |
| Zarovnaná úsečka (klávesa Shift) | Vodorovná | 0 | | |
| | Svislá | 0 | | |
| | Úhlopříčná | 0 | | |
| | Interaktivní zadání a přepínání režimu při tažení myši | 0 | | |
| Mazání struktur a plátna klávesou C | | 1 | | |
| Bonus | Anti-aliasing | 0 | | |
| | Editace polohy vrcholů úseček/polygonu | 0 | | |
| | Mazání vrcholů | 0 | | |
| | Přidání vrcholu na nejbližší hranu | 0 | | |
| | GitHubový repozitář s výsledným kódem Prosím uveďte link na repozitář | 0 | | |
| Vlastní rozšíření | | | | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |