

# Používateľská príručka

## Inštalácia produktu

Aplikácia je naprogramovaná v jazyku JavaScript. Ide teda o aplikáciu, ktorá beží vo webovom prehliadači. Aplikácia je vďaka tomu multiplatformová a je možné ju spustiť takmer na každom zariadení. Inštalácia produktu prebieha iba jednoduchým „rozbalením“ súboru typu .zip, prípadne typu .rar. Po rozbalení tohto súboru je možné aplikáciu ihneď spustiť. Aplikácia sa spustí kliknutím na súbor editor.html. Tento súbor je spustiteľný vo všetkých webových prehliadačoch, avšak kvôli plnej kompatibilita je vhodné používať posledné verzie prehliadačov. Aplikácia nevyžaduje prístup na internet.

Upozornenie: Súbor editor.html nemôžete presúvať a ani iné súbory z rozbaleného súboru. Možné je presúvať iba priečinok v ktorom sa všetky súbory nachádzajú. Ak by ste chceli aplikáciu mať na pracovnej ploche počítača, odporúčame pravým dvojklikom na súbor editor.html vytvoriť odkaz na pracovnej ploche.

## Nástroje aplikácie



Obr. 0.1 Obrázok znázorňujúci GUI grafického editora

Na Obrázku vyššie môžeme vidieť GUI grafického editora. Ten sa skladá z niekoľkých častí:

- A. Panel nástrojov: v paneli nástrojov máme jednotlivé grafické nástroje. Môžeme ich vyberať kliknutím. Aktuálny vybraný nástroj je zvýraznený - má tmavší rámček, biele pozadie a svetlejšiu ikonku. Ostatné sú nevýrazné. Máme na výber z nástrojov:
1. Pero: po vybraní tohto nástroja môžeme kresliť do plochy C krivku kliknutím a ťahaním v ploche. Čiare môžeme nastaviť atribúty farbu a hrúbku čiary v paneli B
  2. Čiara: po vybraní nástroja môžeme kresliť úsečku do plochy C s atribútmi hrúbkou obrysu, farbou obrysu a výplne nastavenej v paneli B. Klikneme v ploche C tam, kde chceme aby čiara začínala, stlačeným tlačidlom na myši potiahneme tam, kde chceme, aby čiara skončila a tlačidlo pustíme.
  3. Štvorec/obdĺžnik: po vybraní nástroja môžeme kresliť štvorec, alebo obdĺžnik do plochy C s atribútmi hrúbkou obrysu, farbou obrysu a výplne nastavenej v paneli B. Klikneme v ploche C tam, kde chceme aby bol ľavý horný roh, stlačeným tlačidlom na myši potiahneme tam, kde chceme, aby bol pravý dolný roh a tlačidlo pustíme.
  4. Hviezda: po vybraní nástroja môžeme kresliť hviezdu do plochy C s atribútmi hrúbkou obrysu, farbou obrysu a výplne nastavenej v paneli B. Klikneme v ploche C tam, kde chceme aby bol stred hviezdy, stlačeným tlačidlom na myši potiahneme a zmeníme na požadovaný polomer a tlačidlo pustíme.
  5. Kruh/elipsa: po vybraní nástroja môžeme kresliť kruh, alebo elipsu do plochy C s atribútmi hrúbkou obrysu, farbou obrysu a výplne nastavenej v paneli B. Klikneme v ploche C tam, kde chceme aby bol stred elipsy, stlačeným tlačidlom na myši potiahneme a zmeníme na požadovaný polomer a tlačidlo pustíme.
  6. Text: po vybraní nástroja môžeme vypísať text do plochy C. Klikneme v ploche C tam, kde chceme aby bol začiatok textu a začneme písať. Písanie ukončíme po stlačení tlačidla enter, alebo po opätovnom kliknutí do plochy, aby sme začali písať inde, alebo po výbere iného nástroja.
  7. Výrez: po vybraní nástroja môžeme vyrezať časť z obrázka a aplikovať na ňu transformácie. Môžeme ju pomocou posuvníka rotovať (otáčať), škálovať (zmenšovať/zväčšovať), presúvať. Prácu s výrezom ukončíme po výbere iného nástroja
  8. Download option: toto nie je klasický nástroj, je to skôr "možnosť" editora. Po kliknutí tohto tlačidla sa nám vyexportuje obrázok z canvasu do formátu .png a uloží sa na pevný disk.
- B. Panel atribútov nástroja: panel obsahuje prvky na zmenu atribútov vybraného nástroja, ako napríklad farbu obrysu, výplne, hrúbku čiary a pod.
- C. Kresliaca plocha s rozmermi 1024px X 640px, kde sa môže interaktívne kresliť daný tvar s vybraným nástrojom.