

Редактор векторных схем

Йәнһез йүнәлеш

Состав команды

- Харлапенко Дмитрий
- Ибатов Айнур
- Гаврилов Кирилл

Ментор

- Константин Цховребов

Описание проекта

- Редактор векторных схем
- В реальном времени распознает фигуры, нарисованные пальцем
- Позволяет редактировать существующие фигуры
- Строит граф, который потом можно будет выгрузить в формате png

Что было на первой презентации

- Распознавание фигур
- Определение их параметров
- Определение соединений
- Отрисовка фигур

Что добавили после

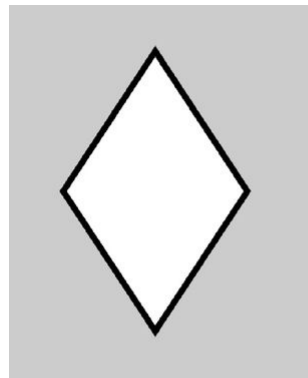
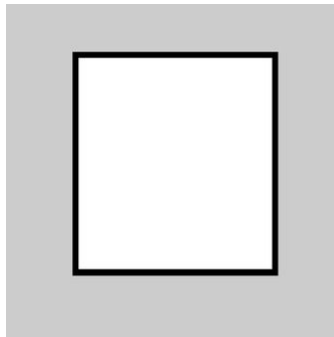
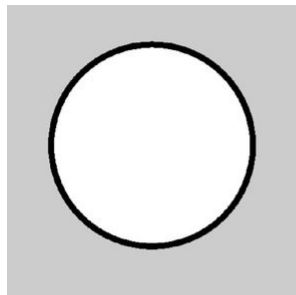
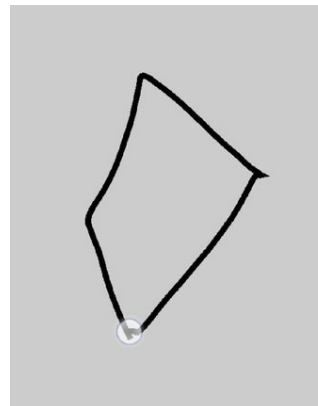
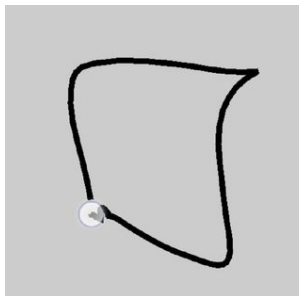
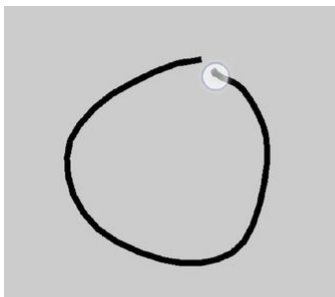
- Редактирование размера и положения фигур
- Выравнивание фигур по горизонтали и вертикали
- Редактирование соединений
- История изменений
- Отображение и редактирование текста на фигурах
- Копирование и удаление фигур
- Сохранение в формате png
- Перемещение графа и изменение масштаба

Планы на будущее

- Экспорт в векторном формате
- Добавить новые фигуры
- Более умное выравнивание
- Кастомизация под разные размеры экранов
- Сетка и прямые углы в соединениях
- Выделение нескольких фигур

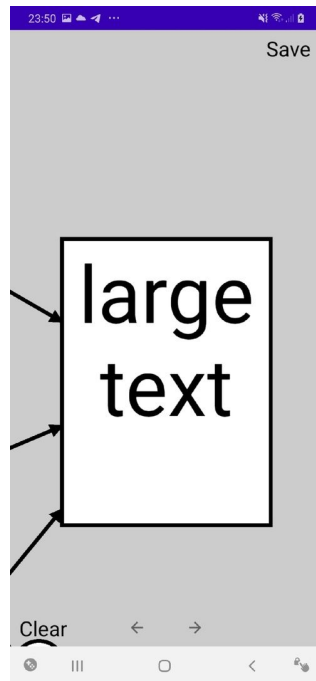
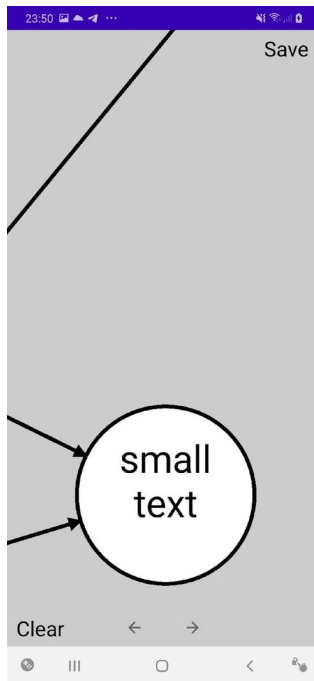
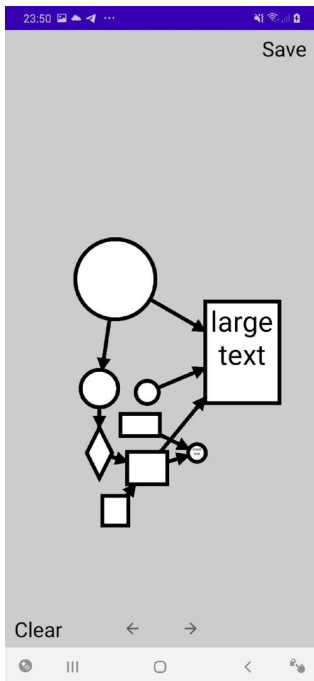
Достигнутые результаты

Распознавание



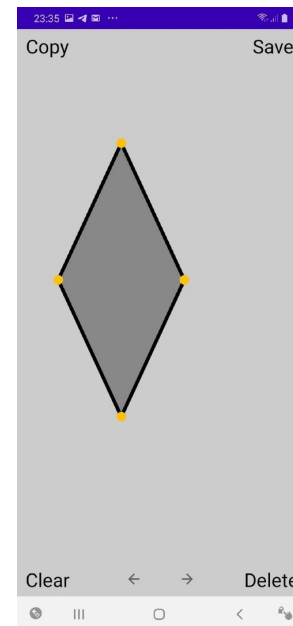
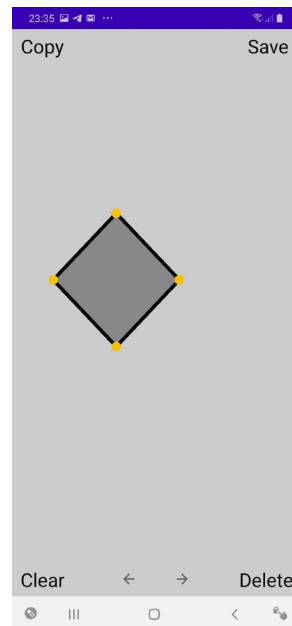
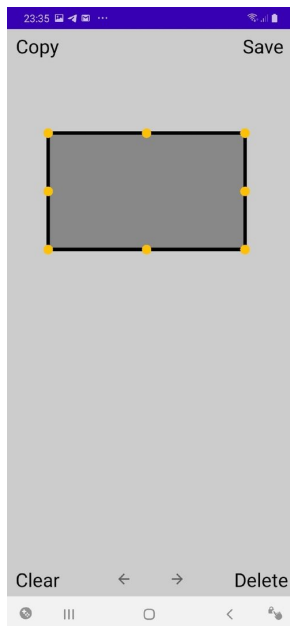
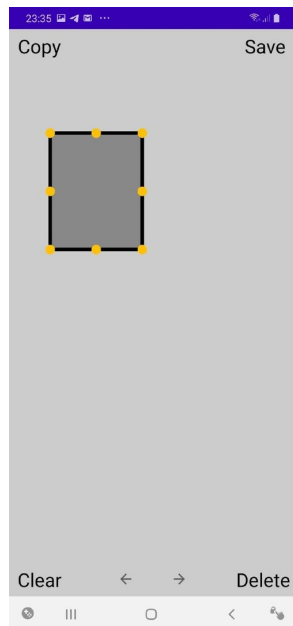
Достигнутые результаты

Масштаб и перемещение



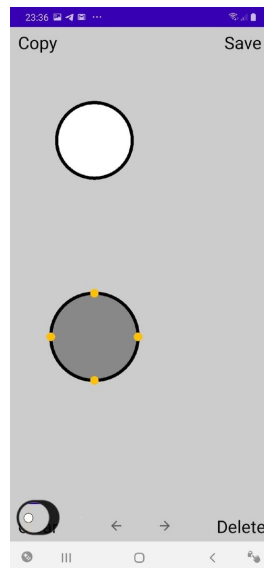
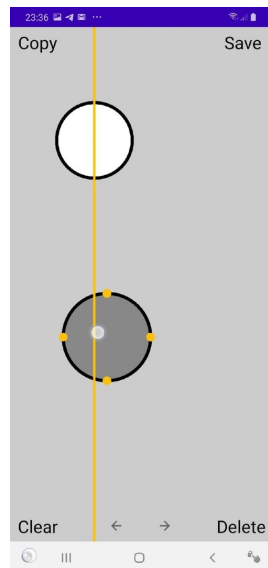
Достигнутые результаты

Редактирование и история



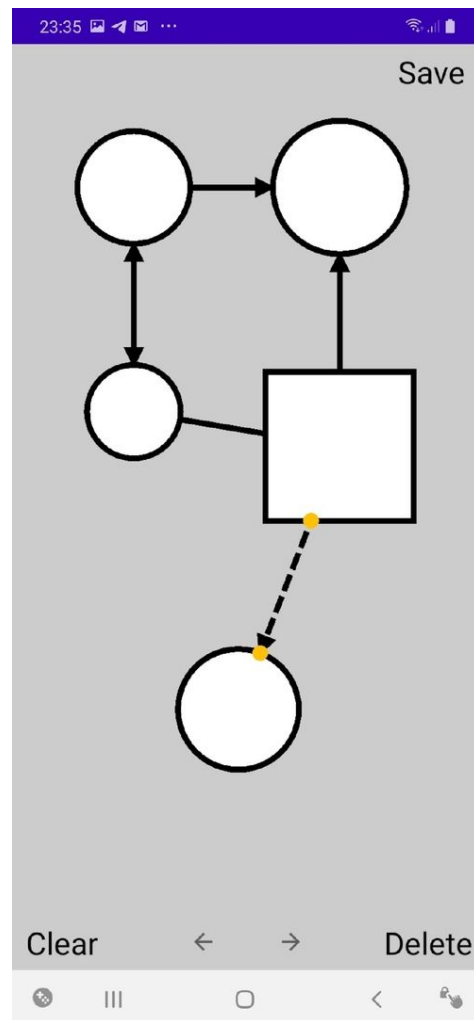
Достигнутые результаты

Выравнивание



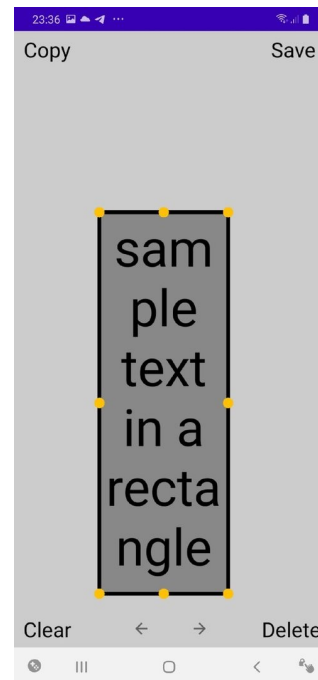
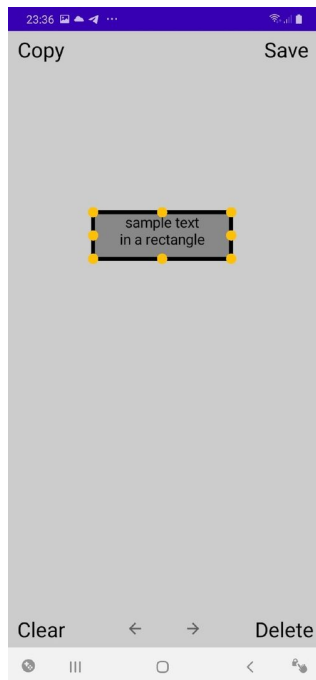
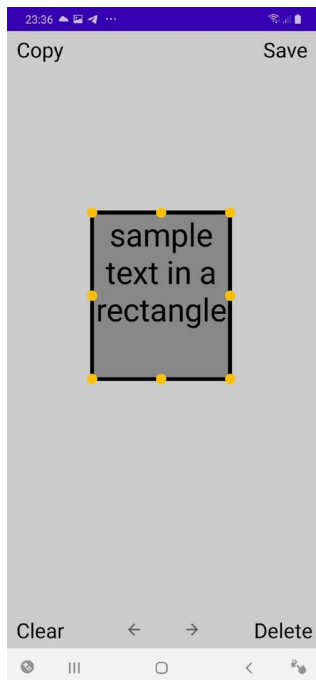
Достигнутые результаты

Соединения



Достигнутые результаты

Работа с текстом



Проектная работа

- Исходный код расположен в репозитории на Github
- В этом же репозитории есть вики с диаграммами и аспектами приложения, на которых основывалась работа
- Для общения с ментором использовался Zoom и Telegram
- Командные совещания проходили в Discord
- Раз в неделю назначали цели на следующую и распределяли обязанности

Примерная архитектура

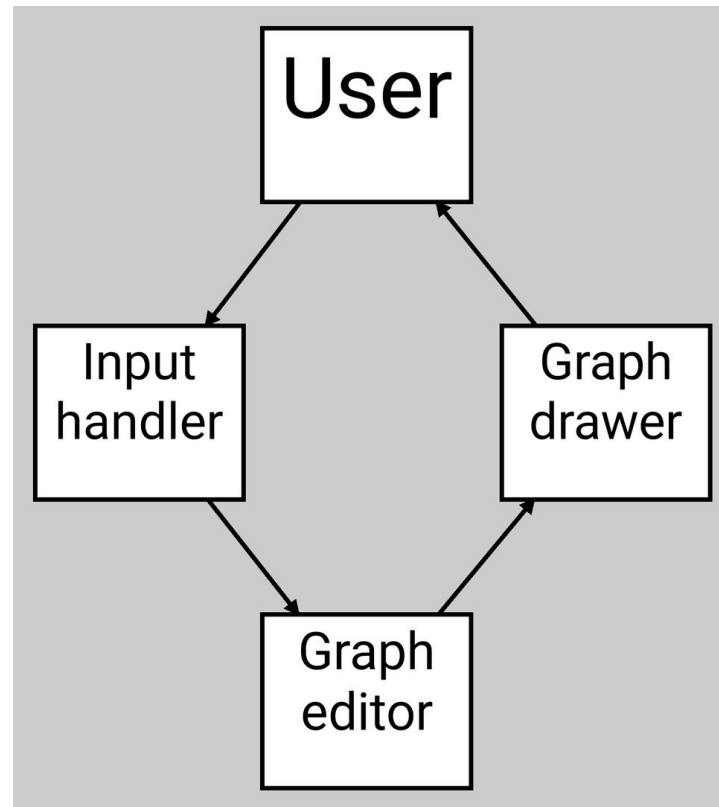
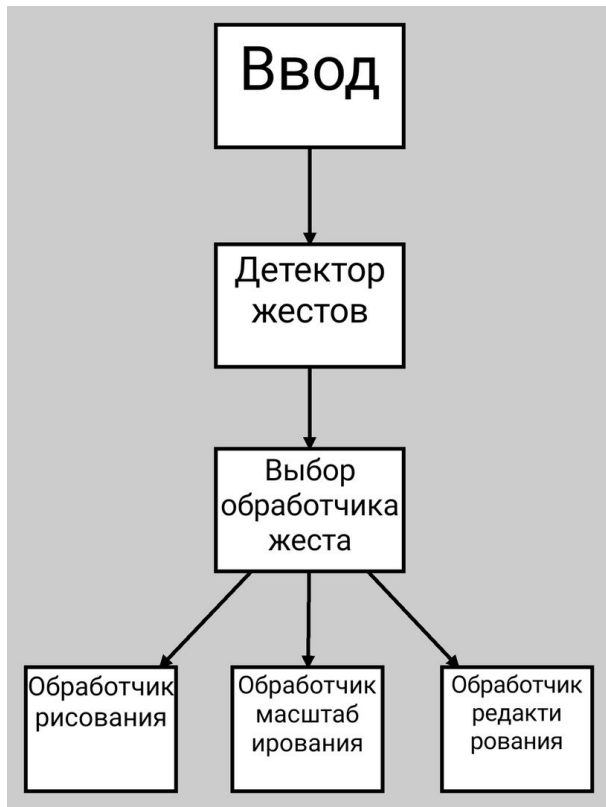
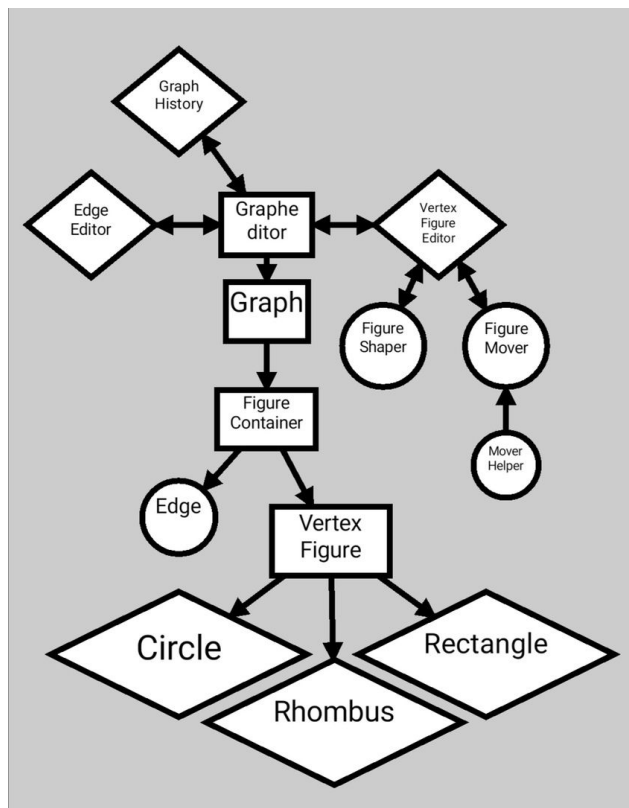


Схема модели



Обязанности

- Дмитрий — ML и обрабатывание пользовательского ввода
- Кирилл — внутренняя логика
- Айнур — отрисовывание графа

Основные проблемы

- Пришлось производить крупный рефактор кода из-за неудачных решений в архитектуре

Спасибо за внимание

