

# Αντικειμενοστραφής- Προγραμματισμός-II

ΔΙΔΑΣΚΩΝ: ΔΟΥΜΑ ΑΝΑΣΤΑΣΙΑ

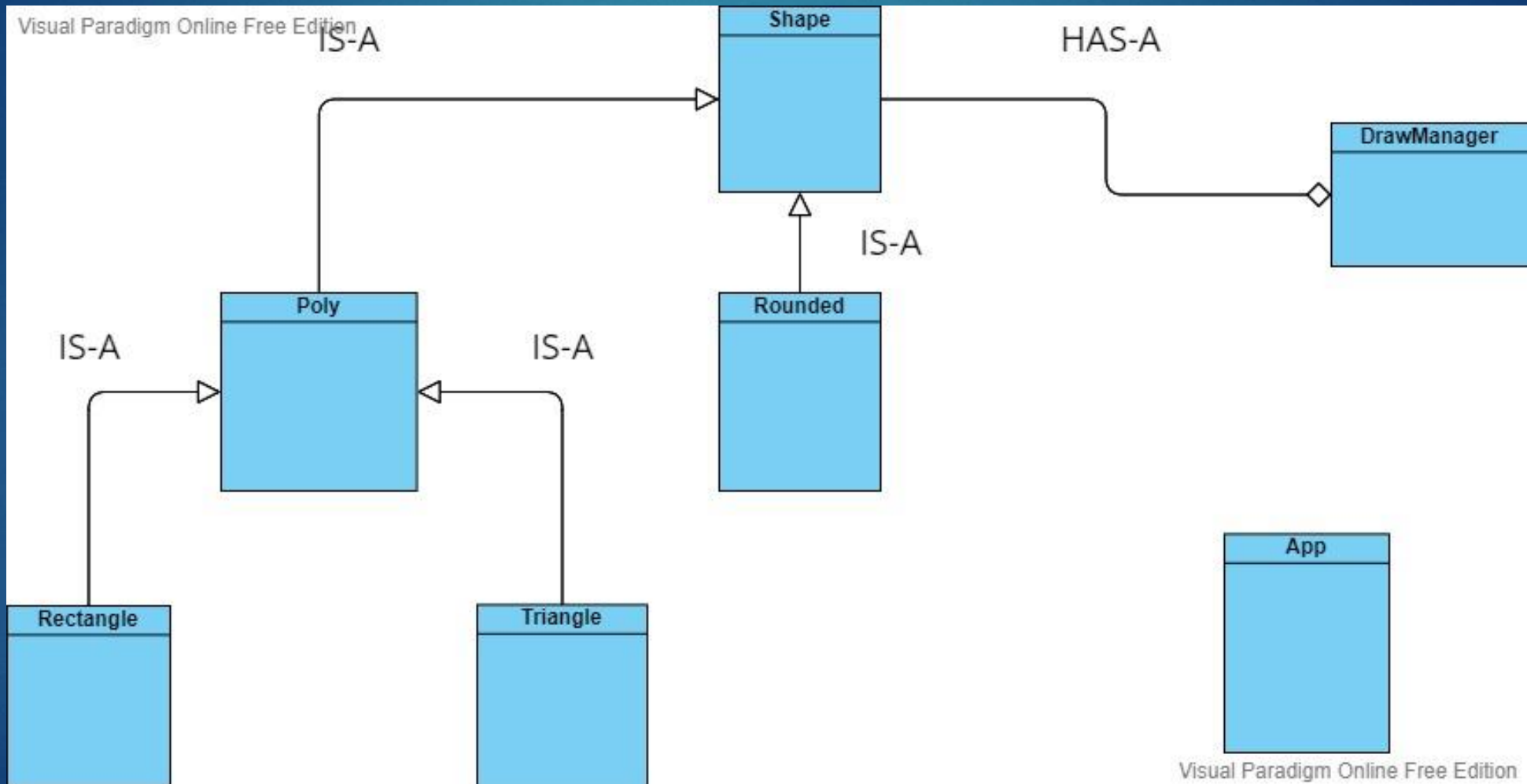
ΟΜΑΔΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΟΥΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ II

ΟΜΑΔΑ :

ΣΤΥΛΙΑΝΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ 3212017182

ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟΥ ΧΡΗΣΤΟΣ 3212017194

# CLASS DIAGRAM

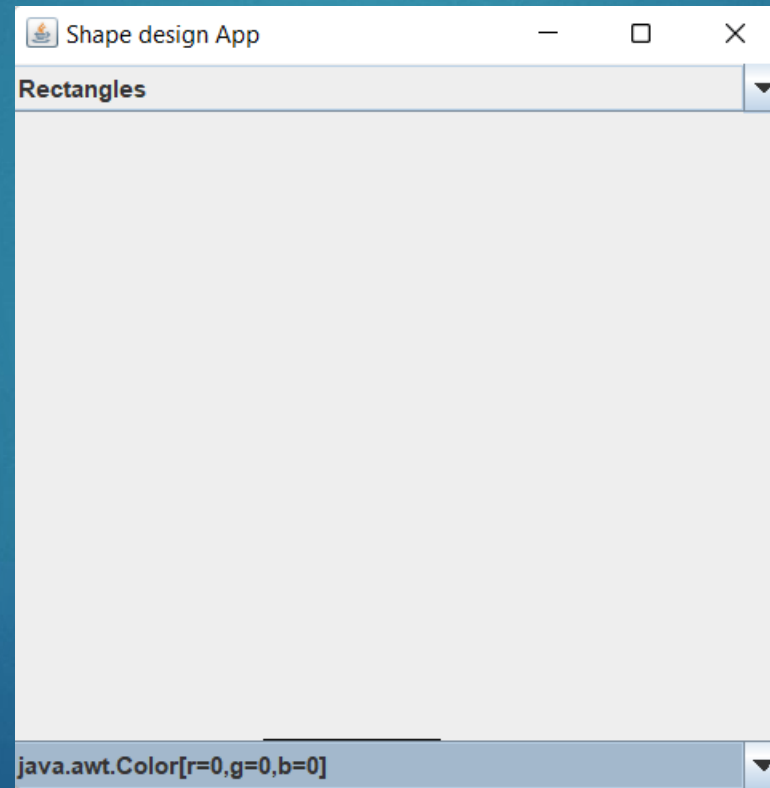


# ΓΡΑΦΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

- DrawManager
  - Αρχικοποίηση της λίστας με τα σχήματα μέσω του κατασκευαστή . Επίσης υλοποιείτε η μέθοδος design η οποία σχεδιάζει κάθε σχήμα της εφαρμογής
  - \*Σχέση has-a με την κλάση Shape
- Shape
  - Υλοποιεί τις λειτουργίες το χρώμα γεμίσματος ,το χρώμα του περιγράμματος την μετακίνηση και αντιγραφή.
  - Κάθε κλάση σχήματος έχει υλοποιημένη μία ξεχωριστή συνάρτη abstract design η οποία είναι ειδικά διαμορφωμένη ώστε να σχεδιάζει το συγκεκριμένο σχήμα με συγκεκριμένες τιμές και προϋποθέσεις . Η μέθοδος design καλείτε από την κλάση DrawManager .

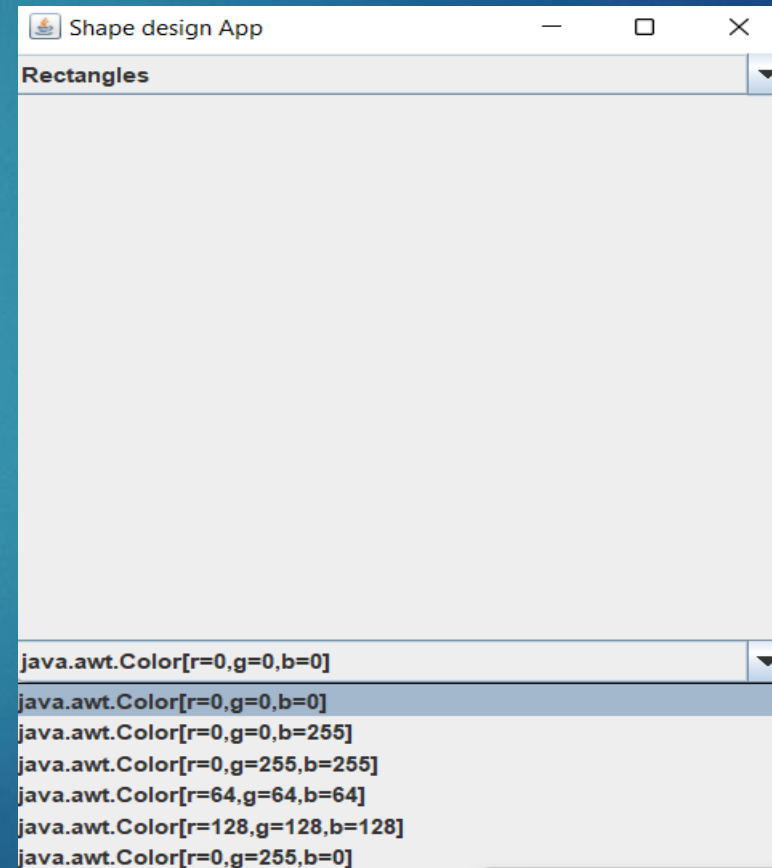
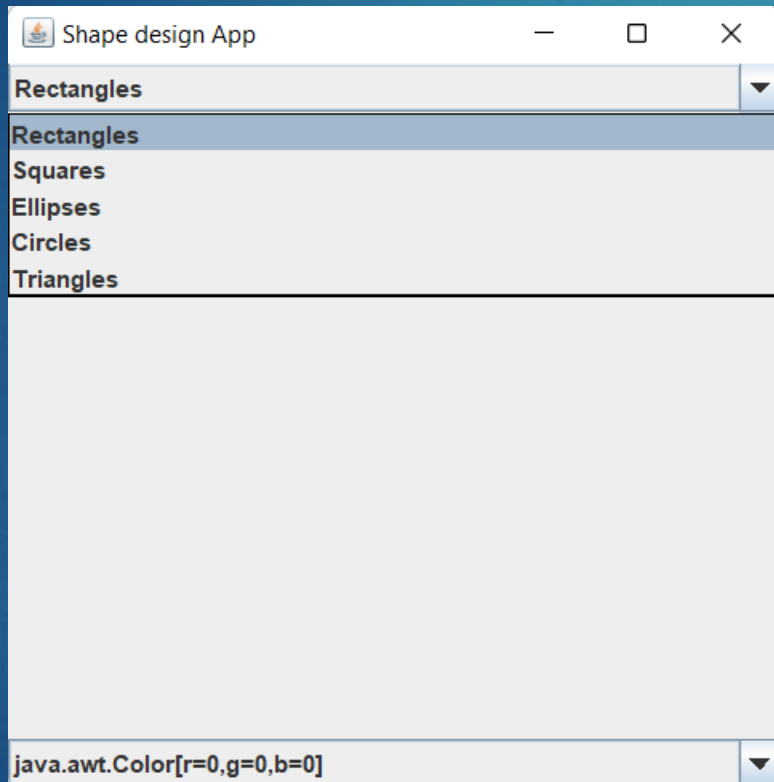
# ΣΕΝΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

- ▶ Με την εκκίνηση της εφαρμογής μας εμφανίζεται ένα παράθυρο :



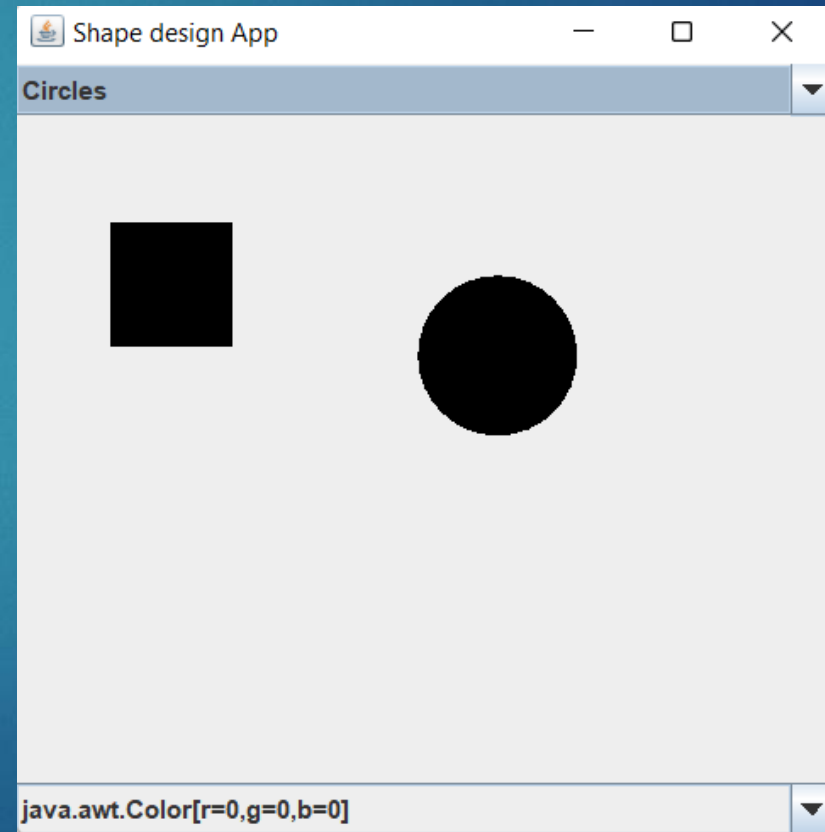
# ΣΕΝΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

- ▶ Ο χρήστης έχει την δυνατότητα να επιλέξει τύπο σχήματος και χρώματος



# ΣΕΝΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

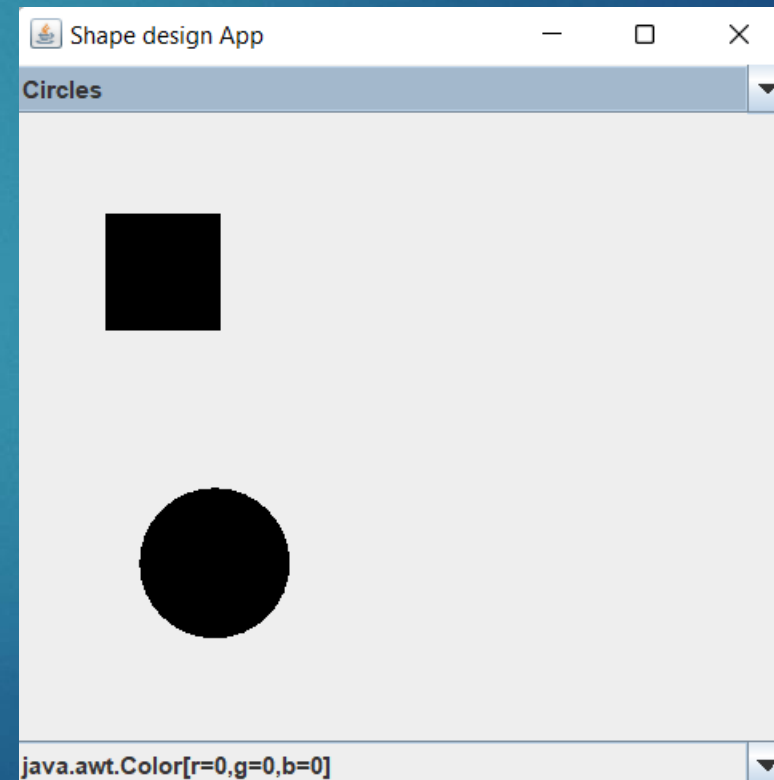
- ▶ Η σχεδίαση πραγματοποιείται πηγαίνοντας τον κέρσορα του ποντικιού στην επιφάνεια σχεδίασης και πατώντας παρατεταμένα το αριστερό ή δεξί κλικ του ποντικού μέχρι το επιθυμητό μέγεθος του σχήματος .





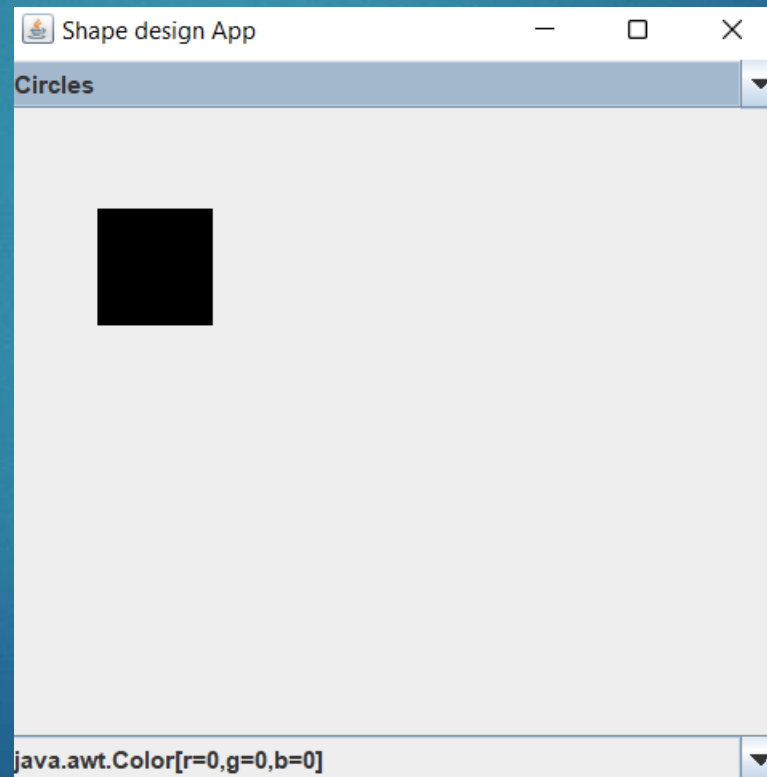
# ΣΕΝΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

- ▶ Η μετακίνηση σχήματος πραγματοποιείται “πατώντας” παρατεταμένα το αριστερό κλικ επάνω στο σχήμα που θέλουμε να μετακινήσουμε με τον κέρσορα του ποντικιού και αφήνοντάς το στο σημείο που επιθυμούμε να το τοποθετήσουμε.



# ΣΕΝΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

- ▶ Η διαγραφή επιτυγχάνεται πατώντας διπλό αριστερό κλικ στο σχήμα που επιθυμούμε να διαγράψουμε .





# ΣΕΝΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

- ▶ Τέλος με το κλείσιμο του παραθύρου τερματίζει η εφαρμογή με το γραφικό περιεχόμενο που δημιουργήσαμε να αποθηκεύεται στο αρχείο draw.dat .
- ▶ ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ ΓΙΑ ΤΟΝ ΧΡΟΝΟ ΣΑΣ