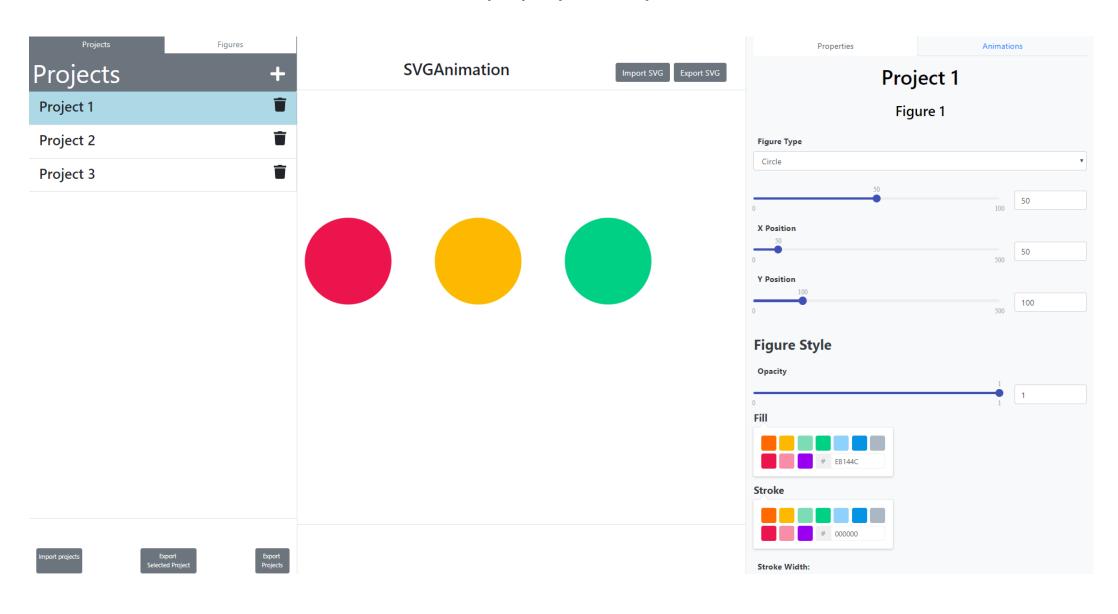
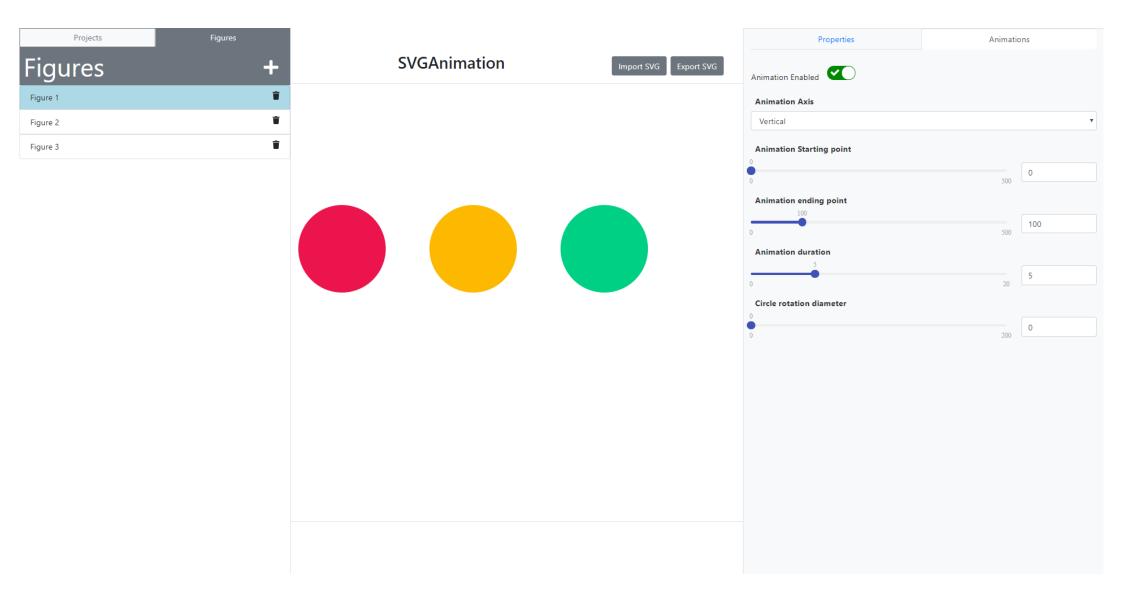
# Statyczny Projekt Interfejsu





ort SVC

```
<svg version="1.1" class=" border-top border-bottom mt-3"
xmlns="http://www.w3.org/2000/svg" viewBox="0 0 500 500"
width="100%" height="80%"><circle style="cursor:pointer"
id="figure1" opacity="1" fill="#EB144C" stroke-width="1"
cx="50" cy="100" r="50" figuretype="Circle" name="Figure 1"
xposition="50" yposition="100" size="50"></circle><animate
href="#figure1" attributeName="cy" from="0" to="100"
additive="sum" repeatCount="indefinite" calcMode="spline"
keyTimes="0;1" keySplines=".42 0.5 0.5 1" dur="5s"
begin="0s" fill="remove" _to="100" _from="0"
_attributename="cy"></animate><circle
style="cursor:pointer" id="figure2" opacity="1" fill="#FCB900"
stroke-width="1" cx="200" cy="100" r="50"
figuretype="Circle" name="Figure 2" xposition="200"
yposition="100" size="50"></circle><animate
href="#figure2" attributeName="cy" from="0" to="100"
additive="sum" repeatCount="indefinite" calcMode="spline"
keyTimes="0;1" keySplines=".42 0.5 0.5 1" dur="5s"
begin="0s" fill="remove" _to="100" _from="0"
attributename="cy"></animate><circle
ctula="cursorpointor" id="figure3" apacity="1" fill="#00D084"
```

Done

# Opis interfejsu aplikacji

### 1. Panel Boczny, lewy

#### 1.1 Wyboru figur

Niezbędnym elementem aplikacji do tworzenia animacji SVG jest panel nawigujący pomiędzy tworzonymi figurami.

- Naciskając na figure z listy figur, wyświetlamy boczny panel edycji figury.
- Figurę można usunąć klikając ikonke koszal.
- Figurę można dodać klikając ikonkę '+'.

#### 1.2 Wyboru projektu

Kolejnym wymaganym elementem aplikacji jest panel nawigujący pomiędzy tworzonymi figurami.

- Naciskając na ikonke '+', dodajemy projekt.
- Projekt można usunąć klikając ikonke kosza.
- Projekt można wybrać, klikając lewym przyciskiem myszki na nazwe projektu
- Pod listą projektów znajdują się trzy przyciski
  - Przycisk Import Projects służący do importowania projektów
  - Przycisk Export Selected Project służący do eksportowania wybranego projektu
  - Przycisk Export Projects służący do eksportowania wszystkich projektów

## 2. Panel Środkowy - SVG

W centrum aplikacji znajduje się panel wyświetlający akutalnie wybrany projekt użytkownika.

- Klikając na dowolnie wybraną figurę, wyświetlamy panel edycji tejże figury
- Nad panelem wyświetlającym znajdują się dwa przyciski:
  - Przycisk Import SVG importujący plik o rozszerzeniu .svg do aktualnie wybranego projektu.
  - Przycisk Export SVG wyświetlający obecnie stworzone svg w formacie okna z tekstem do skopiowania

#### 3. Panel boczny, prawy

Niezbędnym elementem aplikacji jest panel umożliwiający edycję danej figury. Jest to najważniejszy element naszej aplikacji "gdyż na jego podstawie użytkownik może stworzyć oryginalną animację. Postaraliśmy się stworzyć identycznie wyglądające panele edycji "więc zastosowaliśmy ten sam rodzaj komponentów zmieniających wartości . W panelu istnieje możliwość edycji:

- W zakładce properties, parametrów figury.
- W zakładce *animations*, parametrów animacji danej figury.