

SVGAnimation

Model

1. Wymagania

Aplikacja ma umożliwiać tworzenie statycznych oraz dynamicznych obiektów svg , modyfikowalnych za pomocą interaktywnego interfejsu. Główne jej funkcjonalności:

- Interaktywne definiowanie figur svg;
- Ustawianie typu animacji;
- Modyfikacja parametrów animacji;
- Modyfikacje podstawowych parametrów figur;
- Dodawanie oraz usuwanie projektu aplikacji;
- Dodawanie oraz usuwanie figur w danym projekcie;
- Import oraz eksport pliku svg;
- Import oraz eksport projektu stworzonego w aplikacji;

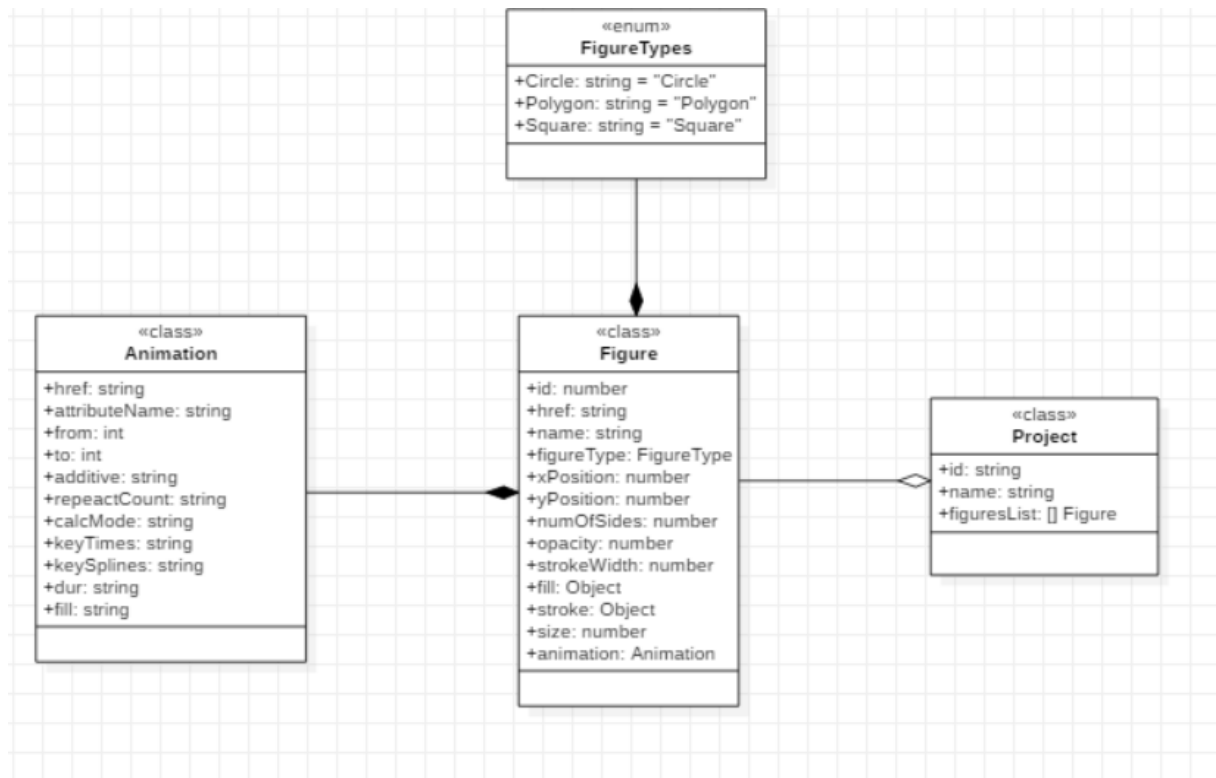
2. Dziedzina użytkownika

Nasza aplikacja posiada jedno drzewo danych, które są potem wykorzystywane w większości miejsc w aplikacji.

Głównym parametrem jest **Projekt** , który posiada listę aktualnych figur dodanych przez użytkownika oraz nazwę projektu.

Każda z figure posiada swoją nazwę, typ, pozycje x oraz y, liczbę kątów, stopień przezroczystości, grubość granicy, kolor granicy, kolor wypełnienia, rozmiar figury oraz obiekt animacji.

Każda Animacja ma w sobie typ animacji (attributeName) który ulega animacji. Punkt startowy jak i końcowy oraz czas



3. Dziedzina interfejsu użytkownika

Nasza aplikacja jest aplikacją stylu **SPA** – single page application. Składa się ona z bocznego panelu , w którym nawigujemy pomiędzy projektami, które możemy importować/eksportować, oraz listy figur. Mamy też środkowy panel wyświetlający generowane svg, oraz panel prawy boczny, w którym mamy możliwość edycji parametrów figury oraz parametrów animacji.

