

## Statyczny Projekt Interfejsu

Projects

Figures

Projects

Project 1

Project 2

Project 3

Import projects


Export Selected Project

Export Projects

SVGAnimation

Import SVG

Export SVG



Properties

Animations

Project 1

Figure 1

Figure Type

Circle

50

0

100

50

X Position

50

0

500

50

Y Position

100

0

500

100

Figure Style

Opacity

1

0

1

1

Fill

# EB144C

Stroke

# 000000

Stroke Width:

Projects

Figures

Figures

+

Figure 1

🗑

Figure 2

🗑

Figure 3

🗑

SVGAnimation

Import SVG

Export SVG

Properties

Animations

Animation Enabled

☒

Animation Axis

Vertical

Animation Starting point

0

500

0

500

0

Animation ending point

100

500

0

500

100

Animation duration

5

20

0

20

5

Circle rotation diameter

0

200

0

200

0

SVGA

## SVGAnimation - Export SVG



ort SVG

```
<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
style="cursor:pointer" id="figure3" opacity="1" fill="#00D084"
stroke-width="1" cx="350" cy="100" r="50"
figuretype="Circle" name="Figure 3" xposition="350"
yposition="100" size="50"> </circle> <animate
href="#figure3" 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>
```

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 ikonkę kosza.
- Figurę można dodać klikając ikonkę '+’.

### 1.2 Wyboru projektu

Kolejnym wymaganym elementem aplikacji jest panel nawigujący pomiędzy tworzonymi figurami.

- Naciskając na ikonkę '+’, dodajemy projekt.
- Projekt można usunąć klikając ikonkę kosza.
- Projekt można wybrać, klikając lewym przyciskiem myszki na nazwę 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 aktualnie 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.