Logboek Schetsplus

Opgave 1: Ovaal toevoegen

* oval.png en filloval.png toegevoegd aan recources om die te kunnen gebruiken in de toolbox en tool menu als plaatje voor de functies ovaal en ovlak.
* In Tools.cs de klassen OvaalTool en VolOvaalTool gemaakt voor tekenen van lege en volle ovalen wanneer aangeroepen.
* In SchetsWin.cs bij methode SchetsWin(); Ovaaltool en VolOvaalTool bij de lijst deTools toegevoegd.

Opgave 2: Opslaan (in opgave 4 veranderd naar converteer)

* Voeg in SchetsWin.cs een dropdown item ‘opslaan’ toe. Deze roept de methode opslaan aan.
* Voeg de methode opslaan toe. Deze maakt gebruik van een SaveFileDialog met de filter "Images|\*.bmp;\*.png;\*.jpg"
* Voeg de methode ToBitmap aan Schet.cs toe. Op dit moment doet dit alleen een return met de huidige bitmap. In volgende veranderingen kan het gebruikt worden om een bitmap te maken van de lijst van elementen.

Opgave 3: Gummen

* Maak een klasse voor elk object wat we tekenen. Deze klassen hebben een interface IVorm  
  met de methode Teken en OpGeklikt. OpGeklikt gebruiken we om te bepalen of dat object moet worden weggegumd.
* Houd een lijst met getekende objecten bij. Als we iets gummen, halen we de laatste IVorm weg waarvoor OpGeklikt waar is
* Als we een object tekenen voegen we deze toe aan de getekende objecten lijst
* De gum is niet langer een subklasse van de LijnTool, maar implementeert ISchetsTool direct.

Opgave 4: Verbetering opslaan

* Noem de oude methode om de bitmap op te slaan converteer. Overigens kunnen geconverteerde bestanden niet meer worden ingeladen. (We weten tenslotte niet uit welke objecten de jpeg/png/bmp bestaat)
* Voeg een ToString methode aan de IVorm implementaties toe
* Als we de tekening opslaan, roepen we voor alle IVormen in de lijst getekende objecten de methode ToString aan. Het resultaat hiervan slaan we op in een .sp file (SketchPlus). Wat overigens een gewoon tekstbestand is.
* Als we de file weer laden scannen we elke regel en converteren we de tekst naar IVorm objecten. Deze tekenen we vervolgens waarna de gebruiker verder kan gaan waar hij was gebleven