

Đồ họa với SVG, GDI+ và CImg – Bài 3

YÊU CẦU 1: Hoàn thành thiết kế và cài đặt của bài 2. Thảo luận về cách sắp xếp các phương thức và thuộc tính trong các lớp đối tượng, giữa các lớp cha và lớp con.

YÊU CẦU 2: Sử dụng thư viện RapidXML để đọc tập tin SVG (SVG là một dạng tập tin XML), chuyển đổi các giá trị thuộc tính (vì RapidXML trả về dữ liệu chuỗi kiểu char*), và tạo lập các đối tượng tương ứng với các giá trị được thiết lập. Thử nghiệm xuất ra tập tin mới và so sánh 2 tập tin đầu vào và đầu ra.

YÊU CẦU 3: Suy nghĩ về cách thiết kế để có thể đọc, chuyển đổi và ghi các thuộc tính, cũng như các loại hình học theo cách tổng quát, tránh trùng lặp mã nguồn, và có thể dễ dàng mở rộng khi chương trình cần hỗ trợ thêm các loại đối tượng hình học khác.