

Graficzny interfejs użytkownika

Projekt w Javie posiada graficzny interfejs użytkownika wykonany w technologii SWING. Interfejs graficzny powinien składać się z:

- paska menu z (co najmniej) opcją do: wczytania labiryntu z pliku tekstowego i binarnego i zapisu labiryntu wraz z ew. rozwiązaniem,
- komponentu prezentującego wczytany labirynt (należy zaimplementować samodzielnie metodę do rysowania tego komponentu SWING),
- dodatkowego panelu narzędziowego, z przyciskami do: wyszukiwania najkrótszej ścieżki w labiryncie, zaznaczania nowych punktów startowych/końcowych przez wybranie ich myszką.

Znaleziona w labiryncie ścieżka musi być rysowana przez ten sam komponent, co prezentuje sam labirynt.

Proszę zwrócić uwagę na informowanie użytkownika o błędach oraz o zachowanie **spójności** między stanami komponentów. W trakcie semestru może nastąpić zmiany niektórych wymagań.

Dokumentacja projektu JAVA

- Projekt interfejsu użytkownika w JAVA z wykorzystaniem JAVA Swing
- Podział systemu na moduły, główne wzorce projektowe
- Dokumentacja końcowa projektu (z diagramem klas)

Terminy

1. Projekt interfejsu użytkownika w JAVA z wykorzystaniem JAVA Swing (PDF) **20.05.2024**
2. Podział systemu na moduły, główne wzorce projektowe (PDF) **27.05.2024**
3. Dokumentacja końcowa projektu (z diagramem klas) (PDF + ZIP ze źródłem systemu, maven) **03.06.2024**