

Image rotator



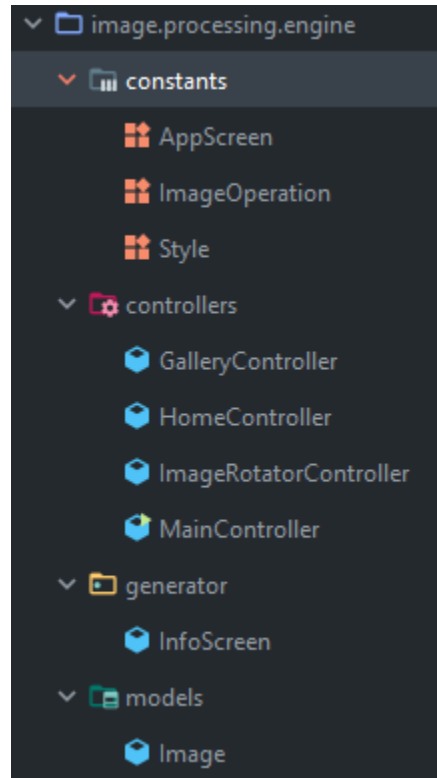
*28/04/2021
Interfețe grafice cu Utilizatorul
Rusu Gabriel, 344A3*

Obiectiv:

Obiectivul proiectului de fata este acela de a lasa utilizatorul sa selecteze o imagine in formatul BMP pe care programul de fata o va prelucra prin rotirea la 90/180 sau 270 de grade in functie de alegerea utilizatorului.

Arhitectura aplicatiei:

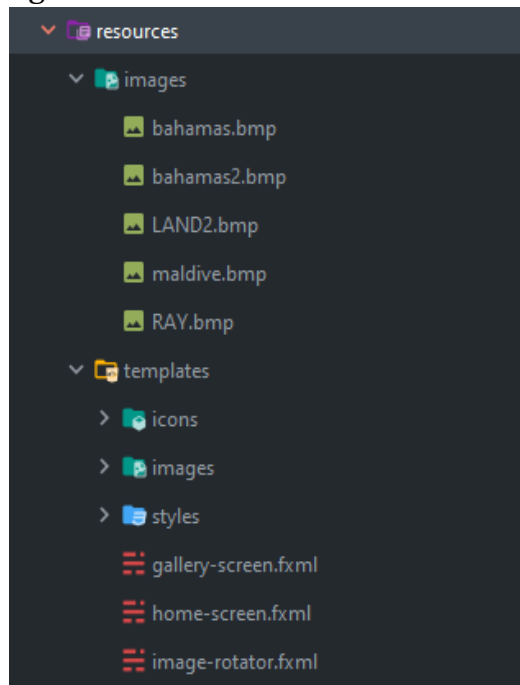
Aplicatia are mai multe pachete interne ce servesc la o mai buna modularizare a codului in functie de obiectivul pe care il serveste. In figura de mai jos se poate observa cum au fost impartite clasele aplicatiei in fiecare pachet.



Dupa cum se poate observa si in imagine pachetul principal se numeste image.processing.engine ce are 4 subpachete:

- constants:
 - contine constantele folosite in aplicatie organizate in 3 enum-uri cu nume sugestive
- controllers:
 - contine controllerele folosite de interfețele grafice construite prin fișierele **FXML** generate de **SceneBuilder**
- generator:
 - contine clasa ce construiește ecranul info al aplicatiei prin crearea individuala a componentelor si adăugarea lor într-un **AnchorPane**
- models:
 - contine clasa ce manipulează imagine încărcata de pe disk, aceasta clasa are metodele necesare rotirii/ deschiderii si salvării unei imagini BMP

De asemenea fisierele FXML si imaginile din aplicatie se regasesc in folderul resources. Fisierele de configurare a JavaFX se gasesc in subfolder-ul templates iar imaginile disponibile in aplicatie sunt citite din subfolder-ul images.



Componente folosite:

In aplicatia curenta s-au folosit urmatoarele componente grafice din **JavaFX**:

1. AnchorPane(#9)
2. ToolBar(#1)
3. Label(#8)
4. ImageView(#6)
5. HBox(#16)
6. ListView(#14)
7. Separator(#4)
8. Button(#3)
9. Graphic Button(#5)
10. ToggleButton(#2)
11. VBox(#4)
12. Hyperlink(#7)
13. Accordion(#13)
14. RadioButton(#12)
15. TextField(#11)
16. ComboBox(#10)

Aceste componente sunt evidențiate în următoarele imagini ce descriu întreaga interfață grafică.



