

# PROGRAMÁTORSKÁ DOKUMENTACE

## KNIHOVNY

Projekt používat knihovnu JOGL pro přístup k opengl a vykreslování. Knihovny jsou ve složce libs v kořenovém adresáři.

## GUI

Na uživatelské rozhraní projektu používá swing. Propojení s JOGL je pak přes komponentu JGLPanel. Do které lze pomoci openGL vykreslovat.

Každý mód editování má svůj vlastní JPanel, který se vždy připevní do jednoho JFramu. Každý tento mód má v sobě právě některou zděděnou variantu komponenty JGLPanel. Hlavní logika je přímo v těchto zděděných komponentách. Na nichž jsou pak pouze volány funkce z hlavního panelu pro každý mód.

## OPENGL

O vykreslování se starají hlavně třídy Render, Drawable, SimpleDrawer, Hilghter. Všechny ostatní komponenty, které potřebují něco vykreslit, používají nějakým způsobem tyto 4 základní. Tím je oddělena práce s opngl. Aplikace potřebuje pro svůj běh shadery, ty musí být v místě spustitelného souboru. Konkrétně to jsou line.fs, line.vs, simple.fs, simple.vs, simple.gs, wire.fs, wire.vs, wire.gs.

Ostatní programátorská dokumentace formu javadoc.

## UKÁZKOVÉ VÝSTUPY

Do archivu přikládám některé ukázkové soubory vytvořené editorem. Takže je možné v editoru otevřít.