# Programátorská dokumentace

## Knihovny

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

## GUI

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

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

OPENGL

O vykreslováni 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 byt v miste 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 je možno v editoru otevřít.