

Kurs programowania - 2018

Lista nr 5 (na ocenę)

Zadanie. Napisz w języku JAVA prosty edytor graficzny umożliwiający tworzenie i edycję figur geometrycznych. Aplikacja powinna działać w dwóch trybach: tworzenia oraz modyfikowania figury geometrycznej.

1. **Funkcjonalność na ocenę max 3.0:** Rysowanie koła i prostokąta za pomocą myszy na ekranie. Możliwość przesuwania tych figur. Podczas przesuwania powinny być wypisywane dane związane z aktualnie wybraną figurą (np. rozmiar, współrzędne, itd.). Możliwość zmiany koloru aktywnej figury (np. za pomocą menu kontekstowego).
2. **Funkcjonalność na ocenę max 4.0:** Rozszerzenie funkcjonalności z punktu poprzedniego o zmianę rozmiaru kół i prostokątów. Dodatkowo: tworzenie, przesuwanie i zmiana rozmiaru wielokąta. Rysowanie wielokąta powinno się odbywać poprzez wybranie kilku punktów na ekranie i połączenie ich liniami. Można do tego wykorzystać klasę `GeneralPath`.
3. **Funkcjonalność na ocenę 5.0:** Dodatkowo możliwość zapisania rysunku do pliku oraz odtworzenia z pliku.

Aplikacja powinna być wyposażona w przycisk **Info** wyświetlający okienko dialogowe z informacjami o programie (nazwa, przeznaczenie, autor, ...).

Kody źródłowe aplikacji powinny być opisane za pomocą komentarzy dokumentujących a dodatkowo powinna być wygenerowana dokumentacja za pomocą programu `javadoc` oraz za pomocą programu `doxygen`.