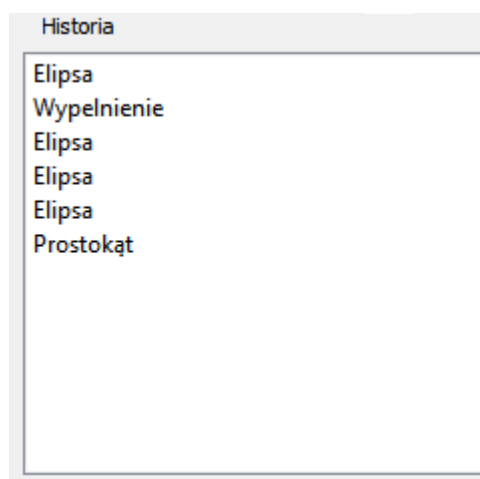




Wprowadzenie

Aktywnością użytkownika określamy interakcję które człowiek wykonał w komunikacji z komputerem. Są to kliknięcia przycisków w interfejsie programu które naniosły nowe elementy na planszy imitującej płótno.

Obraz modułu w programie



Działanie

Każde kliknięcie w planszę przez użytkownika jest rejestrowane i zapisywane w tablicy tymczasowej która wyświetla się po prawej stronie interfejsu z wyświetlonymi działaniami które wykonał użytkownik.

Tablica przechowuje elementy z interakcji użytkownika jak kształt narysowanego obiektu, kolor, rozmiar jak i położenie na planszy, dając możliwość przywrócenia w stan pierwotny z momentu działania danej interakcji.

Stan pierwotny można przywrócić poprzez kliknięcie w daną interakcję zatytułowaną odpowiednio nazwą rysowanej przestrzeni w kolejności dodania. Wykonuje się to poprzez kliknięcie w zamierzoną interakcję, która wyrysowuje elementy do danego momentu na planszy.

Podsumowanie

Z teoretycznego punktu widzenia moduł jest bardzo przydatny podczas użytkowania programu, daje możliwości w każdym momencie aktualizacji stanu rysunku do oczekiwanych rezultatów.