

Nosso projeto consiste em um editor gráfico. Para realizá-lo, criamos várias classes representando as figuras, que herdam a classe abstrata Figure. Além disso, utilizamos uma classe para a janela (Window) e representamos os botões como objetos, que são armazenados numa lista. Na interface gráfica, utilizamos recursos do "java swing", como JPanel, JButton, etc, para implementar as funcionalidades. E para realizar o desenhos das figuras, realizamos cálculo geométrico básicos, utilizando distâncias euclidianas.

Para utilizar o programa, selecione a ação desejada dentre os JButtons localizados na parte superior do JFrame. Após isso, basta seguir as ações indicadas pelo statusLabel localizado no canto inferior esquerdo.

No salvamento e abertura de desenhos utilizamos uma estruturação básica utilizando a classe Save e uma relação simples entre um arquivo TXT e um Vector de Saves. Ao abrir o aplicativo, a classe IOSave realiza a leitura do arquivo TXT e salva os dados encontrados no Vector. Durante a execução do programa manuseamos o Vector, para dar gets, sets e updates, já que é mais simples manusear um Vector do que um arquivo. Ao realizar o fechamento da janela, realizamos a digitação do Vector dentro do arquivo TXT, mantendo assim a base dados atualizada para a próxima execução.