

1. Założenia wstępne przyjęte w realizacji projektu

Program miał wyrysowywać odpowiednik krzywych Lissajous w trzech wymiarach. Użytkownik operując na dziewięciu suwakach reprezentujących wartości zmiennych A , B , C , Φ , Ψ , Θ oraz n , m , k wpływał na kształt krzywej. Powinna istnieć możliwość rysowania obiektu we współrzędnych kartezjańskich, jak również biegunowych, w zależności od wyboru użytkownika. Program miał umożliwiać rysowanie kolorowych krzywych w formie oddzielnych punktów bądź też ciągłych linii zależnie od preferencji. Interfejs powinien również mieć zaimplementowaną możliwość obracania krzywych wokół trzech osi układu. Najbardziej atrakcyjną funkcją programu miała być możliwość animowania krzywych w formie dorysowywania kolejnych segmentów krzywej co dany krok czasowy, jak również płynnego zanikania końca krzywej, tak by na ekranie obserwować można było pojedynczą krzywą sunącą ustaloną wedle odpowiednich wzorów ścieżką.