

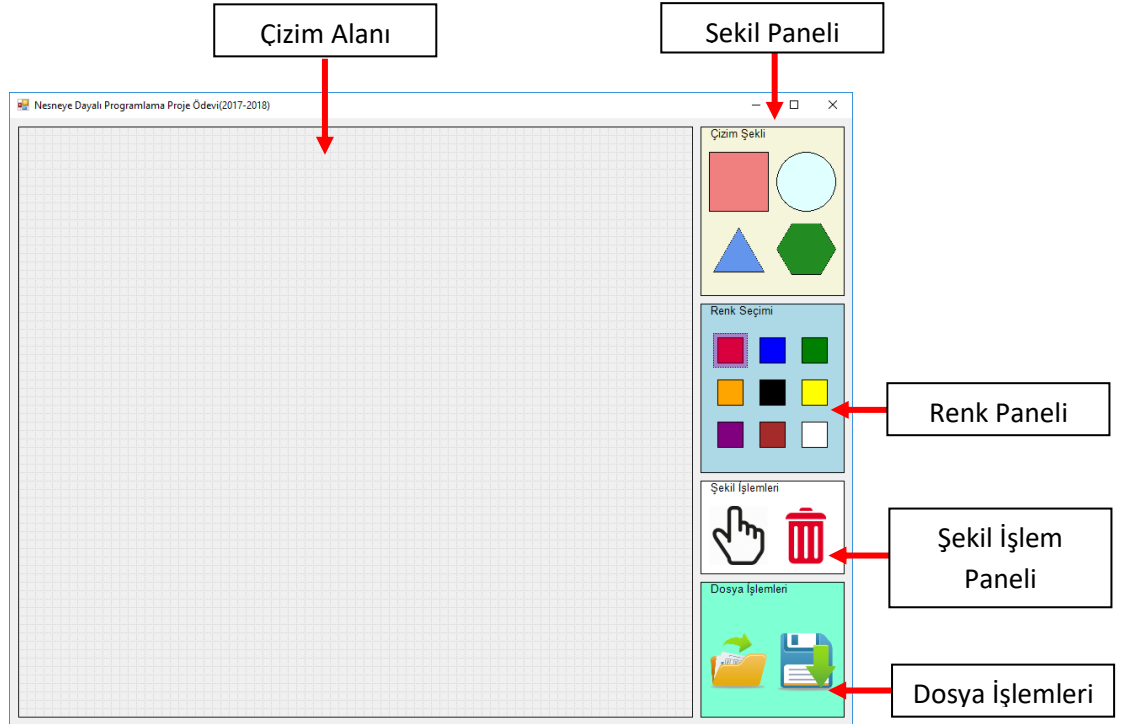
Problem

Proje ödevinde sizlerden basit bir çizim uygulaması yapmanız istenmektedir. Örnek programın videosuna aşağıdaki linkten erişebilirsiniz. Proje ödevi yapılırken Nesneye Dayalı Programlama prensipleri kullanılacaktır.

Örnek Program Videosu

https://drive.google.com/open?id=1PCuP5QBjzM2ey3dIES03VGj_9NSLqt-6

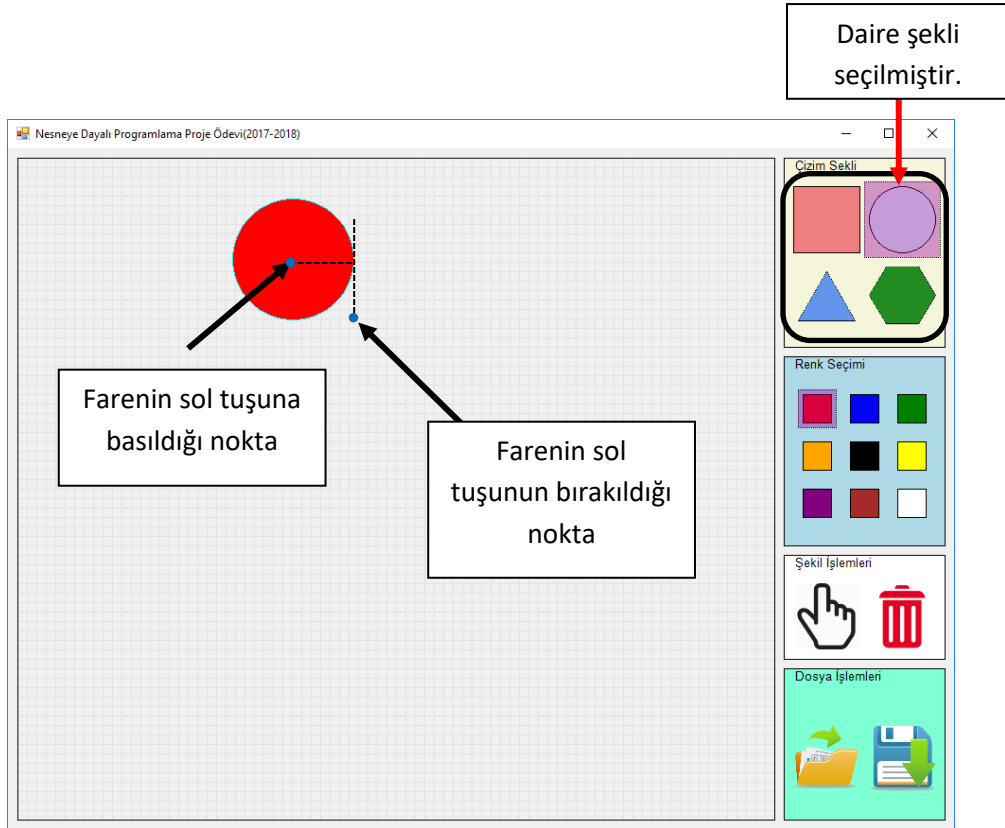
Program Giriş Ekranı



ÇİZİM İŞLEMİ

Uygulama da çizim yapabilmek için öncelikle çizimi yapılacak şeklin seçilmesi gerekmektedir.

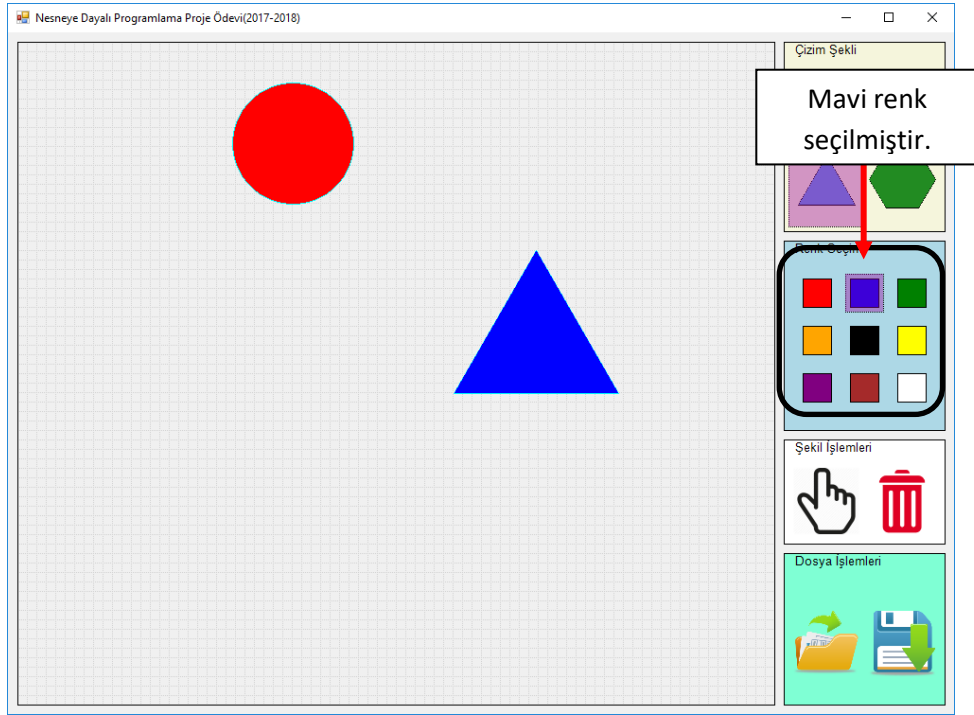
- Programda dört farklı şekil çizilebilmelidir.
- Seçilen şeklin görüntüsü diğer şekillerden farklı olmalıdır. Aşağıdaki örnekte seçilen dairenin etrafı saydam bir renge boyanmıştır. (Aynı teknik kullanılmak zorunda değildir. Fakat şeklin seçildiği belirgin olmalıdır)
- Çizim işlemine farenin sol tuşuna basık tutarak başlanır ve bu tuş bırakılana kadar çizim devam eder.
- Fare tuşuna basılı tutulduktan sonra fare hareketine göre çizilecek şeklin boyutları belirlenir.
- **Şekiller çizim alanının dışına taşmamalıdır.**



RENK SEÇİMİ

Çizim yapılmadan önce çizilecek şeklin rengi seçilebilmelidir. Bu işlem için aşağıdaki gibi bir renk paneli tasarlanmalıdır.

- Şekil panelinde olduğu gibi seçilen renk diğerlerinden ayırt edilebilmelidir.



ŞEKİL İŞLEMLERİ

Şekil seç aracı ile sahnedeki şekiller seçilebilmelidir. İstenirse seçilen şeklin rengi değiştirilebilmeli veya sahneden silinebilmelidir.

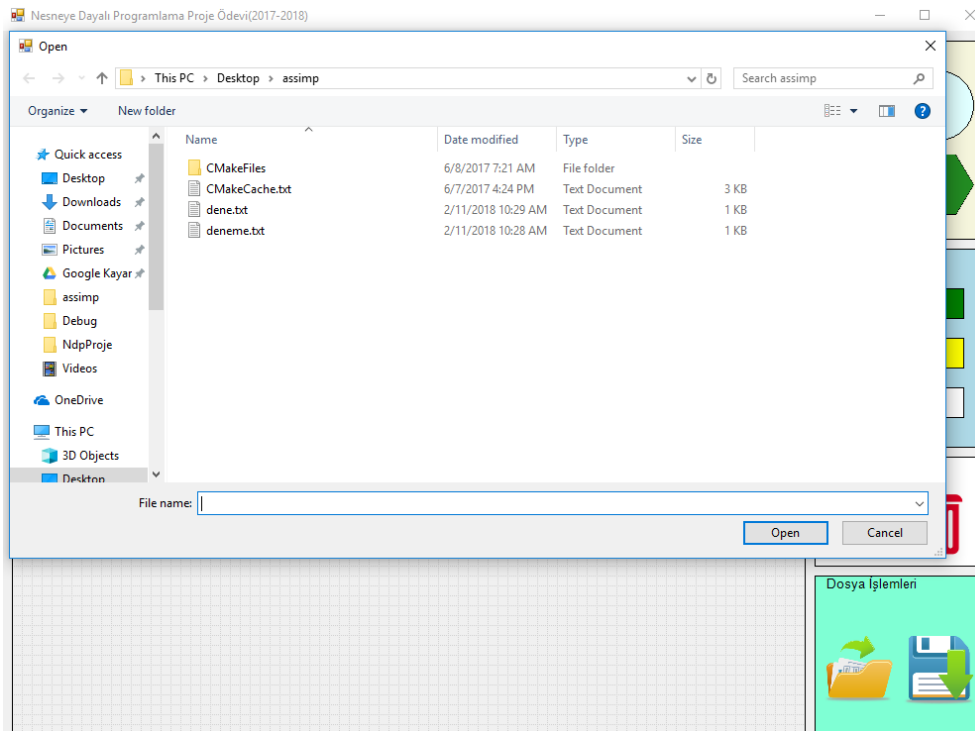
- Seçme işlemi için öncelikle seçim ikonuna tıklanmalı ardından istenilen şekil seçilmelidir.
- Seçilen şekil aşağıda görüldüğü gibi diğer şekillerden ayırt edilebilmelidir.
- Şekil seçildikten sonra renk paneli kullanılarak rengi değiştirilebilmeli veya silme ikonuna tıklanarak silinebilmelidir.



DOSYA İŞLEMLERİ

Dosya işlemleri panelinde kaydet ve aç ikonları bulunmalıdır.

- Kaydet ikonuna tıklandığında sahne üzerinde çizilmiş olan bütün şekiller kullanıcının belirlediği bir dosyaya kaydedilecektir.(Şekle ait olan özelliklerin kaydedilmesi gerekir. Başlangıç koordinatları , boyutlar , renk vb.)
- Dosya Oku ikonuna tıklandığında öncelikle dosya aç diyalog(OpenFileDialog) paneli kullanıcının karşısına çıkacaktır. Kullanıcı bu paneli kullanarak açılmasını istediği (**içerisi daha önceden kaydedilmiş şekillere ait bilgileri barındıran**) bir dosyayı seçecektir. Seçilen dosya içerisindeki bilgiler kullanılarak bütün şekiller oluşturulup sahnede çizilecektir.
- Dosya aç ikonuna tıklandığında aşağıdaki gibi OpenFileDialog paneli kullanıcının karşısına çıkmalıdır.



TASARIMDA GEREKEN KURALLAR

Uygulamanın geliştirilmesinde nesneye dayalı programlama prensiplerinin kullanılması gerekmektedir. Uygulamanızda kullanmanız gereken temel prensipler aşağıda verilmiştir.

- Soyutlama
- Çok biçimlilik
- Kalıtım
- Veri Gizleme

ÖDEV İÇERİSİNDE TÜRKÇE KARAKTER BULUNMAMALI

- Sınıflar görevlerini belirtildiği şekilde yaptığı sürece içerikler farklı olabilir.(Metot ve değişken isimlerinin ve sayılarının aynı olması gerekmiyor)