

Mini Paint

Cerințe funcționale

Să se creeze o aplicație gen paint care să respecte următoarele cerințe

- Să se creeze o matrice de dimensiuni mari cu pătrate (de 3, 4, 5 px) care să reprezinte ecranul
- Fiecare pătrat va avea 2 stări
- Să se rețină desenul făcut când redeschid aplicația
- Să am posibilitatea să fac undo și redo pentru 30 de pași
- Cât timp butonul mouseului este apăsat și mă mișc pe ecran, pătratele își vor schimba culoarea (dacă e alb va deveni negru, dacă e negru va deveni alb, se va lua în considerare doar prima trecere)
- Să existe câte un buton pentru undo și redo
- Când nu am la ce face undo sau redo butoanele să fie inactive
- Stivele se vor pierde când se închide aplicația
- O acțiune careia îi poți face undo sau redo va fi alcăuită de toate modificările ce au loc între mouse down și mouse up
- Să se țină cont de momentele când trebuie golite stivele

Cerințe Tehnice

- Să se folosească butonul cu 2 stări deja implementat în loc de pixeli
- Să se implementeze o componentă separată pentru buton
- Să se creeze o componentă cu numele de PaintScreen pentru ecran
- Updateul ecranului să se facă folosind requestAnimationFrame

Obiective

În urma implementării cursanul va dobândi următoarele cunoștințe:

- Să salveze local folosind local storage
- Să folosească stive pentru a implementa un mecanism de undo/redo
- Să folosească mai multe componente create de el pentru a implementa o mini aplicație