

JLTPaint

Úvod

JLTPaint je jednoduchý malovací program implementovaný v jazyce Java. Program poskytuje uživateli grafické uživatelské rozhraní (GUI) pro kreslení, mazání, aplikaci filtrů na obrázky a další operace spojené s malováním. Projekt je určen pro lokální použití a slouží jako demonstrační příklad práce s knihovnou Swing a manipulací s obrázky.

Tým

Tvoříme tým o 3 osobách, Lukáš Markel, Jaromír Mynarčík a Tomáš Rosa, z toho vznikl také název naší aplikace, JLTPaint. Každý v týmu pracoval na jiné části programu nebo projektu.

Lukáš Markel

- Vedoucí týmu, rozdělení prací, dokumentace, prezentace projektu
- Programování: GUI

Jaromír Mynarčík

- Programování: Práce se soubory, vkládání a ukládání obrázků, filtry obrázků

Tomáš Rosa

- Programování: Malování, paleta barev, guma, generování obrázků

Hlavní funkce

Kreslení a mazání

- Uživatel může kreslit pomocí nástroje "pero" a mazat pomocí "gumovacího" nástroje.
- Podporuje různé tloušťky nástroje a změnu barvy pera.

Práce s obrázky

- Načtení obrázku z disku.
- Uložení aktuálního plátna jako obrázku.

- Obnovení původního načteného obrázku.

Filtry

- Aplikace negativního filtru na načtený obrázek.
- Prahový filtr s nastavitelným parametrem prahu.
- Nastavení intenzity jednotlivých barevných kanálů (RGB).

Generování obrázků

- Vygenerování náhodného barevného pozadí (wallpaper).
- Vytvoření jednoduchého obrázku slunce.

Zpětné operace

- Možnost vrácení poslední akce pomocí funkce "Undo".
- Vymazání celého plátna.

Struktura projektu

Projekt je rozdělen do několika tříd:

PaintApp

- Hlavní třída programu, která inicializuje grafické uživatelské rozhraní.

PaintFrame

- Hlavní okno aplikace, které obsahuje menu, tlačítka a panel pro kreslení.
- Obsahuje implementaci menu pro načítání, ukládání a práci s filtry.

PaintCanvas

- Hlavní panel pro kreslení.
- Obsahuje logiku pro kreslení, mazání, aplikaci filtrů a manipulaci s obrázky.
- Podporuje různé režimy nástroje (pero, guma).

Line

- Reprezentuje jednotlivé čáry na plátně.

- Obsahuje informace o počátečním a koncovém bodu, barvě a tloušťce čáry.

Operation

- Uchovává informace o provedených operacích (např. kreslení, mazání).
- Používá se pro implementaci funkce "Undo".

OperationType

- Výčtový typ definující různé typy operací (DRAW, ERASE, LOAD_IMAGE).

Použité technologie

Programovací jazyk

- Java

Vývojové prostředí

- Visual Studio Code
- IntelliJ IDEA

Komunikační prostředky

- Discord
- GitHub
- Instagram

Knihovny

Java Swing

- Používá se pro vytvoření GUI.

Java AWT

- Používá se pro manipulaci s grafikou a obrázky.

Java ImageIO:

- Slouží pro načítání a ukládání obrázků.

Návod k použití

Spuštění programu

- Spustíte program pomocí připraveného JAR souboru:

Kreslení

- Vyberte nástroj (pero nebo gumu) a kreslete na plátno.
- Nastavte barvu pera pomocí výběru barvy.

Práce s obrázky

- Načtěte obrázek přes menu "File > Load Image".
- Uložte obrázek přes menu "File > Save Image".
- Obnovte původní obrázek přes "File > Restore Original Image".

Filtry

- Aplikujte filtry z menu "Filters" (negativ, prahování, RGB úpravy).

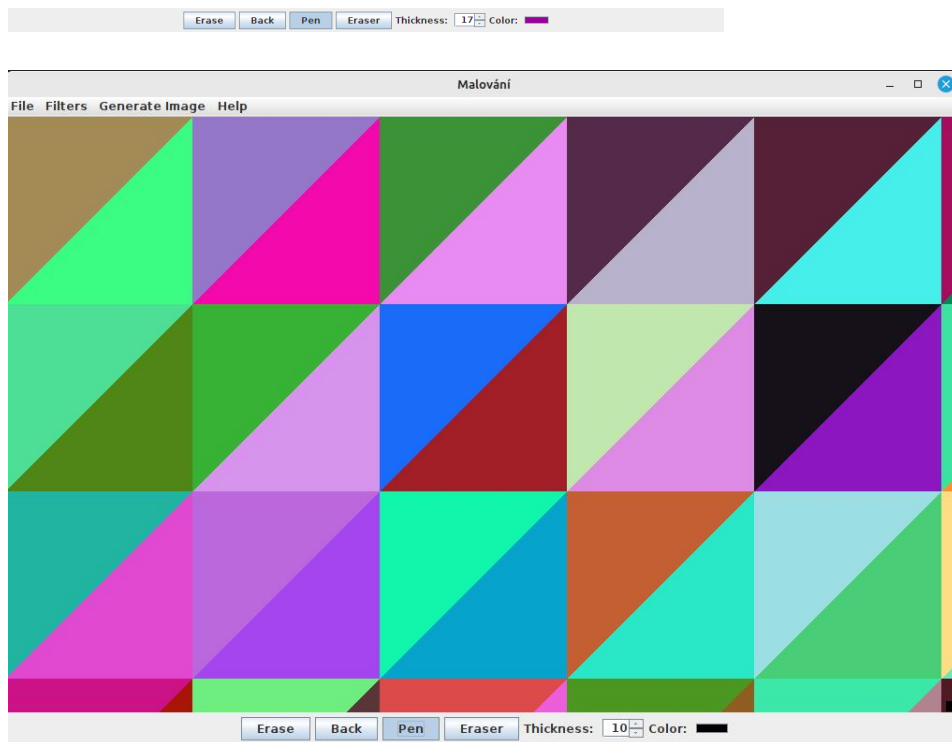
Generování obrázků

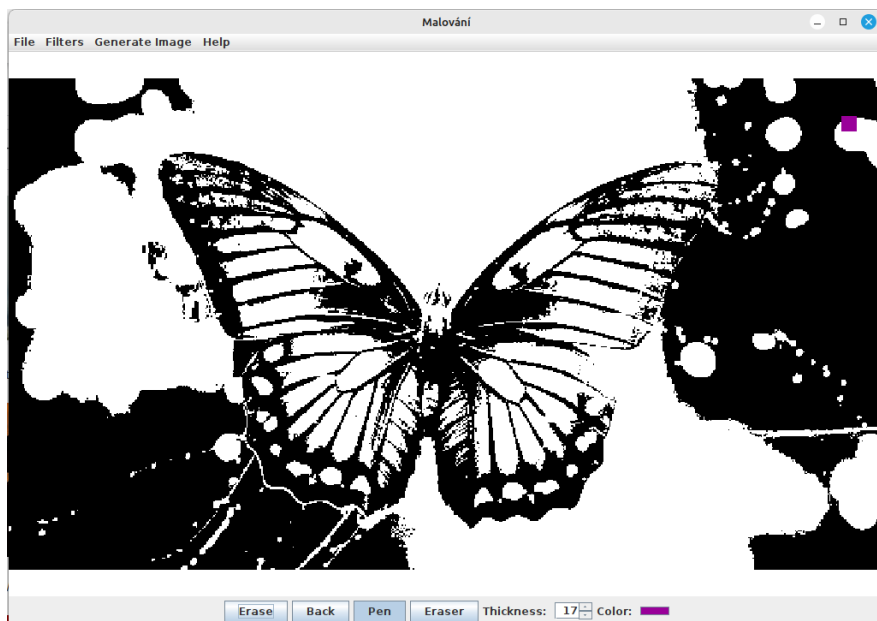
- Vygenerujte obrázek přes menu "Generate Image".

Mazání a zpětné kroky

- Použijte tlačítka "Erase" a "Back" pro vymazání a vrácení poslední akce.

Ukázka





Použitá literatura

K vypracování projektu jsme použili nespočet zdrojů. Mezi naše nejdůležitější zdroje patřila platforma YouTube a fórum Stack Overflow. Využili jsme také oficiální dokumentace přímo programovacího jazyku, nebo použitých knihoven.

Závěr

Z role vedoucího hodnotím projekt úspěšně. V týmu jsme všichni spolupracovali pomalu jako jeden. Komunikace šla hladce a každý nalezený problém jsme vzápětí společně vyřešili. Asi můžu za všechny říct, že na projekt budeme rádi vzpomínat.