Bojanka – Završni Projekt

# Opis rada programa:

Program se sastoji od 10 slika u dva različita formata, .png u folderu /png i .svg u folderu /inkscape

U programu varijabla **n** govori koju sliku prikazujemo. Pri pokretanju programa ona je **0** te se učitava naslovna slika sa klikabilnim tekstom koji podiže **n** na **1** i tako prikazuje prvu sliku.

Funkcija **draw()** radi samo kada je **n** različit od **0**. U tom slučaju, ispisuje paletu boja koja je realizirana pomoću obojanih kvadrata, stvara klikabilan tekst koji omogućava prelazak na sljedeću (odnosno prethodnu) sliku, spremanje slike, te resetiranje spremljene slike na početnu. Također, stvara se i elipsa koja prikazuje trenutnu boju kista te veličinu (veličinu kista mijenjamo sa **+**/**-**). Bojanje je realizirano jednostavnim flagom koji označava povlačimo li miš, te u pozitivnom slučaju spaja koordinate. Za kraj, preko slike se dodaje kontura, tj. ista slika ali u .svg formatu, kako bi se ponovila crna linija, kontura slike.

U slučaju klikanja mišem ( mousePressed() ), računa se pozicija miša te se detektira ako je kliknuto na neku od boja, odnosno botuna za manipuliranje slikom. Klikom na tekst *KIST* boja se resetira u bijelu ( „brisanje“ ).

Slika se sprema kao „screenshot“, tj. dio ekrana na kojem je prikazana slike se spremi u folder /saved, te se postavi flag koji označava da je slika spremljena. Pri učitavanju slike provjerava se je li slika spremljena, te ukoliko je, ona se učitava iz foldera saved. Inače, nova slika se učitava iz foldera /png