|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Požadavky | | Splněno  (hodnota od 0 do 1 odpovídá 0 až 100%) | Řešení ovládání (klávesa nebo GUI) | Případné komentáře k řešení požadavku |
| Zobrazení úsečky | | 1 |  |  |
| Úsečka | Správná rasterizace ve všech kvadrantech, vodorovná, svislá, degenerovaná, koncové pixely | 1 | Ve třídě CanvasLine - stisknu levné tlačítko myši, táhnutím se mi vytváří úsečka, při uvolnění myši se tato úsečka vytvoří a je možné pokračovat ve vytváří dalších úseček podobným stylem. |  |
| Označení a popis algoritmu rasterizace v kódu | 1 |  |  |
| Interaktivní zadání koncových bodů | 1 |  |  |
| Pružné vykreslení (překreslování při tažení myši) | 1 |  |  |
| Implementace vlastní třídou a dědění | 0.9 |  |  |
| Tečkovaná | Rasterizace | 1 | Ve třídě CanvasDottedLine obdobným způsobem jako klasickou úsečku vytvoříme tečkovanou. |  |
| Zapouzdření a dědění | 0.9 |  |  |
| Polygon | Reprezentace a zapouzdření do třídy | 0.8 |  |  |
| Zadávání a vykreslení | 1 |  |  |
| Trojúhelník (klávesa T) | Omezení počtu vrcholů | 0.7 |  |  |
| Interaktivní zadání | 0.7 | Při zmáčknutí tlačítka T (CanvasPolygon) přepínáme mezi režimy n-úhelníku a pravoúhlých trojúhelníků. Oba se přidávají na stejné plátno. |  |
| Pravoúhlý (Thaletova věta) | 0.7 |  |  |
| Mazání struktur a plátna klávesou C | | 1 | Při smáčknutí tlačítka C se smažou či přepíšou instance polí či atributů vykreslovaných objektů a překreslí se plátno barvou pozadí. |  |
|  |  |  |  |  |
| Bonus | Parametrizace vzdálenosti teček u tečkované čáry | 0 |  |  |
| Editace polohy vrcholů úseček/polygonu | 0 |  |  |
| Mazání vrcholů | 0 |  |  |
| Přidání vrcholu na nejbližší hranu | 0 |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Vlastní rozšíření |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |