**Practicumopgave 4**

**Modelleren en Programmeren**

**Mathilde van Rijsewijk en Vicky Bosch**

**Schets.cs**

*NieuweBitMap()*

*TekenRecht()*

*TekenRechtVol()*

*TekenLijn()*

*TekenPen()*

*TekenCirke()l*

*TekenCirkelVol()*

*Weg()*

Clear methode

**SchetsControl.cs**

*Aanmaak van de list van objecten(objectvorm)*

In constructor het paintevent dat aangepast zodat het *tekenLijst()* aanroept, in plaats van schets.Teken(). In tekenLijst wordt de lijst met getekende figuren aangeroepen, en aan de hand van de naam van deze figuren de geschikte schets.Teken[tool] methode aangeroepen, zodat de figuur daadwerkelijk getekend wordt.

*Undo()*

*VeranderDikte()* (set variabel pendikte)

*VeranderDikteVanMenu()*

**SchetsWin.cs**

CirkelTool en VolCirkelTool toegevoegd aan deTools in methode *SchetsWin*

In plaats van een kleine selectie kleuren, is het nu mogelijk om alle mogelijke kleuren van System.Windows.Drawing te kiezen. Deze kleuren worden opgehaald in de constructor en toegevoegd aan de list deKleuren, welke als parameter wordt gebruikt in *MaakAktieMenu* en *MaakActieButtons*. De standaardkleur is zwart, op index 8.

Verschillende diktes mogelijk, via array Diktes, zoals DeKleuren toegepast in MaakAktieMenu en MaakActieButtons.

Knopje Undo aanmaken (roept methode undo op uit schetscontrol)

menuStrip.Visible = true; (filemenuutje voor openen/opslaan)

Opslaan (via maakstringlijst) en openen (via maakobjectlijst)

Paar groottes van het scherm enzo aangepast zodat alles wat beter pst

**Tools.cs**

*Klasse ObjectVorm*(NAAM?)

Deze klasse toegevoegd, met al haar methoden. Deze wordt als object toegevoegd aan de lijst in schetscontrol. Dit gebeurt adh van de methode *Eigenschap*() die de eigenschappen, variabelen van het object wijzigen en meegeven. Omdat er, afhankelijk van welke tool er wordt aangeroepen, er verschillende informatie meegegeven moet worden, (e.g. een pen of een brush) zijn er verschillende Eigenschap methoden.

*MuisLos*() aanpassingen, aanmaken van objectvorm objecten

*Gum()* aanpassingen

Nieuwe gummen. Afhankelijk van op welk object geklikt is een manier om te bepalen of er raak geklikt is. Voor afstand tot lijn hebben we de formule gebruikt van wikipedia (https://en.wikipedia.org/wiki/Distance\_from\_a\_point\_to\_a\_line)

Aanpassingen alle Tools, tekenen via graphics, drawrectangle etc.

Bij letter een tekstobject aanmaken adhv Eigenschap()

Iconen toegevoegd, wijzigingen aan de XML file en resources hiervoor.

We weten niet goed waarom, maar als er meer MDI-children worden gemaakt (Nieuw) dan gaat dat niet goed op Mac, maar op Windows wel. Op Mac gaat de MDI-child flikkeren en is deze half doorzichtig. Het is ons onduidelijk wat de reden is.