**Practicumopgave 4**

**Modelleren en Programmeren**

**Mathilde van Rijsewijk en Vicky Bosch**

**Schets.cs**

*~~Teken~~*

*TekenRecht()*

*TekenRechtVol()*

*TekenLijn()*

*TekenPen()*

*TekenCirke()l*

*TekenCirkelVol()*

*Weg()*

**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.

*VoegToe()* Voegt toe aan de lijst, wordt aangeroepen in Tools bij het aanmaken van object.

*WegHaal() RENAME* Haalt weg uit de lijst. (gummen)

**SchetsWin.cs**

CirkelTool en VolCirkelTool toegevoegd aan deTools in methode SchetsWin

**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

*Gum()* aanpassingen

Nieuwe gummen

undo

Aanpassingen alle Tools

Iconen toegevoegd, wijzigingen aan de xml file en resources