Architektura

1. Technologie
   1. [React](https://www.npmjs.com/package/react)

Podstawową technologią zastosowaną w projekcie jest JavaScriptowa biblioteka React.js której główną zaletą jest łatwość budowania komponentów.

* 1. [XML-JS](https://www.npmjs.com/package/xml-js)

Biblioteka służąca do konwertowania importowanego pliku .svg do formatu JSON, jest to istotny element w tworzeniu obiektu podlegającego późniejszej edycji i renderowania.

* 1. [react-color](https://www.npmjs.com/package/xml-js)

Biblioteka wykorzystywana do tworzenia przyjaznych użytkownikowi kontrolek które są wykorzystywane do wyboru koloru obiektu lub jego obramowania.

* 1. [Bootstrap](https://getbootstrap.com)

Zbiór narzędzi wspomagających projektowanie widoków poprzez dostarczenie gotowych styli i komponentów.

1. Zarządzanie stanem

Aplikacja posiada jeden globalny stan zarządzany w najwyższym komponencie. Ze względu na niewielkie zagnieżdżenie komponentów potomnych dane ze stanu wraz z funkcjami zwrotnymi modyfikującymi stan są przekazywane w atrybutach komponentów.

Podejście to dzięki swojej prostocie bardzo dobrze sprawdza się w niedużej aplikacji.

1. Wzorce projektowe
   1. Budowniczy

Ze względu na duże zróżnicowanie importowanych obiektów tworzymy obiekt budowniczego służący do tworzenia komponentu SVG oraz paneli kontrolek edycji obiektu i edycji animacji. Zapobiega to zduplikowaniu kodu.

* 1. Singleton

Stan w komponencie nadrzędnym jest pojedynczy a dostęp do niego mają wszystkie komponenty zawierające funkcje zwrotne do jego edycji. Każda edycja powoduje że zainteresowane komponenty aktualizują się nowymi wartościami.