Univerzita Palackého v Olomouci
Katedra matematické informatiky

Editor diagramů - Zpracování

srpen 2005

Petr Krajča
Informatika 3. ročník

1 Závislosti

Závislosti naleznete v přiložených souborech classdiag(1-5).png. Tyto soubory nebylo možno začlenit do tohoto dokumentu pro jejich velikost. Pro úplnost jsou zde přiloženy i vzory těchto schémat vytvořených přímo v tomto programu.

2 Odpovědnost jednotlivých tříd

- MainForm – hlavní formulář, který obsahuje pracovní plochu a ovládácí prvky pro rozšířené události
- GraphicArea – pracovní plocha, na níž se zobrazují jednotlivé grafické prvky, se kterými je možné manipulovat
- Manager – třída poskytuje rozhraní ke komplikovanějším úkonům na pracovní ploše, jako práce s výběrem, ukládáním, atp.
- Document – obsahuje všechny prvky a pomocné objekty pro pracovní plochu
- Clipboard – objekt reprerezentující schránku, tento objekt je sdílen mezi všemi instancemi plochy
- Selection – aktuálně vybrané prvky na ploše
- UndoRedoStack – ukládá seznam událostí provedených na ploše
- PersistantEvent – událost, kterou provedl uživatel na ploše a je možné ji uložit do zásobníku událostí (UndoRedoStack), vyvolat znovou, popř. udělat zpětnou akci. Tuto třídu dědí události měnící dokument, nikoliv však události, měnící zobrazení (zoom).
- CommonElement – obecný prvek, který je zobrazen na ploše, lze měnit jeho geometrii, nemá žádný vedlejší vliv na jiné prvky v dokumentu
- Properties – kolekce umožňující jednotným způsobem přistupovat k různým vlastnostem různých objektů
- Property – abstraktní třída reprezentující nějakou vlasnost dokumentu (barvu, tloušťku čáry), z této třídy dědí implementace pracující s konkrétní hodnotou. Vlastnost lze rozšířit o reakce při změněně nebo při čtení hodnoty.
- GraphicElement – jednoduché rozhraní pro prvek zobrazitelný na ploše
- VisualElement – prvek zobrazitelný na ploše s podporou sofistikovanějších událostí jako přychytávání
- ComposedElement – prvek složený z jiných prvků

- ActiveElement – prvek umožňující nastavení vlasnostní překrýt svou vlastní metodou, kódem specifikovaným v jazyce EcmaScript
- PointBasedElement – prvek, charakterizovaný sadou bodou (čáry, mnohoúhelníky)
- RectBasedElement – prvek, který lze charekterizovat čtvercovou oblastí (text, obdelník, elipsa)
- AbstractControlPoint – abstraktní třída pro řídící body
- ControlPoints – kolekce pro práci se sérií řídích bodů
- NormalControlPoint – řídící bod, který má přímý vliv na nějakou vlasnost daného prvku
- RectangleControlPoints – sada řídících bodů pro změnu vlastností obdelníkových prvků (narozdíl od NormalControlPoint umožňuje měnit více vlasností současně)
- GuideLine – vodící linka, prvek který má jen jednu dimenzi a podporuje přichytávání
- GuideLines – kolekce vodících linek
- Librarian – kolekce knihoven
- Library – knihovna předpřipravených prvků
- LibraryElement – prvek uložený v knihovně

3 Slovník

- Pracovní plocha – oblast uživatelského rozhraní, kde je možné vkládát grafické prvky
- Grafický prvek – geometrický útvar zobrazitelný na ploše (úsečka, čtverec), mající své specifické vlastnosti
- Vlastnost – hodnota charakterizující grafický prvek (barva, pozice)
- Dokument – souhrn grafických prvků
- Řídící bod – bod charakterizující geometrické vlastnosti grafického prvku (koncové body čáry)
- Knihovna – sada grafických prvků pro opakované použití v různých dokumentech
- Událost – činnost vyvolaná uživatelem mající za následek změnu dokumentu

- Schránka – paměťový prostor, pro dočasné ukládání a opětovné vyvolání uložených grafických prvků
- Paleta knihoven – sezanm knihoven o kterých systém ví