

FotoAnot

Aplikácia pre anotovanie fotografií

**semestrálny projekt predmetu
PB138 Moderní značkovací jazyky a jejich aplikace**

Oficiálne zadanie projektu:

Študenti napíšu desktopovú aplikáciu v Jave, ktorá umožní:

- 1. načítať bitmapový obrázok**
- 2. označiť v ňom uzatvorené oblasti a priradiť im textový popis**
- 3. uložiť obrázok spolu s anotáciami do formátu SVG**

Predstavenie riešiteľského tímu:

- **Michal Mikloš, učo 374588**
- **Matúš Burda, učo 374281**
- **Stanislav Štefanič, učo 374513**
- **Bc. Martin Zapletal, učo 324983**

Martin Zapletal

- Výber technológií

- Batik 1.7

- Návrh architektúry

- hlavné okno aplikácie

nastavenie, načítanie a ukladanie dokumentu

- SVG dokument

zobrazenie, reakcia na udalosti, znovunačítanie pri zmene

- modul pro manipuláciu s dokumentom

- zmeny DOM stromu SVG dokumentu, výpočty súradníc

Martin Zapletal

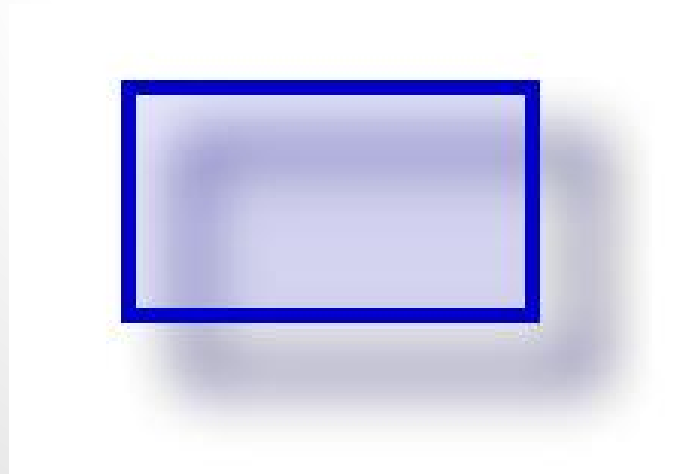
- Implementácia

- Tvorba tvarov všetkými smermi
- Pridávanie filtrov pre stieňovanie iba jedenkrát
- Prevody formátu súradníc
- Prevody formátov farieb

- `java.awt.Color => rgb(r,g,b)`

- Stieňovanie elementov

- `elementy filter, feOffset, feColorMatrix, feGaussianBlur, feBlend`



Stanislav Štefanič

- Výber technológií
 - Commons-codec
- Implementácia
 - doplnenie triedy FileLoadHandler.java o metódu pre prevod obrázku
 - doplnenie triedy ApplicationWindow.java
- docbook

Michal Mikloš

- Výber technológií
 - Java Swing
- Implementácia
 - SVGCanvasMouseHandler
 - mouseDragged() - "zaporne koordinaty"
 - SVGWindow - Undo button
- Problémy
 - Prevod z Color do hex farby
 - Point dragStart - static problem
 - mainWindow bug - pack()

Matúš Burda

- Kontrola validity XML súboru (XML Schema)
- Revízia dokumentácie
- Vytvorenie prezentácie
- Problémy

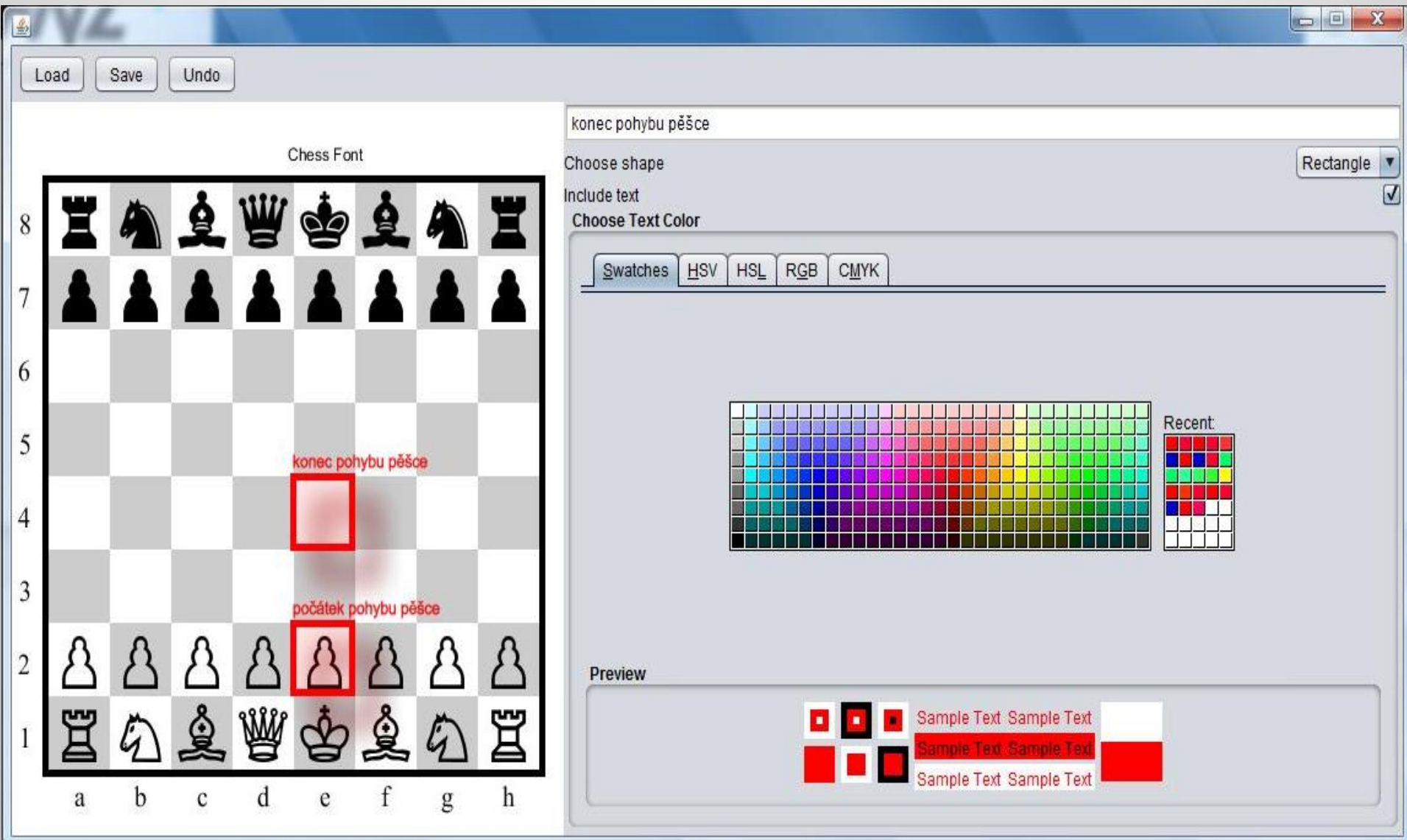
Dosiahnuté výsledky:

- aplikácia splňuje všetky body zadania
- možnosť načítať obrázok vo formáte .svg a bitmapových formátoch - .bmp, .png, .jpg
- aplikácia prevedie bitmapu na svg
- aplikácia je schopná otagovať obrázok a uložiť ho

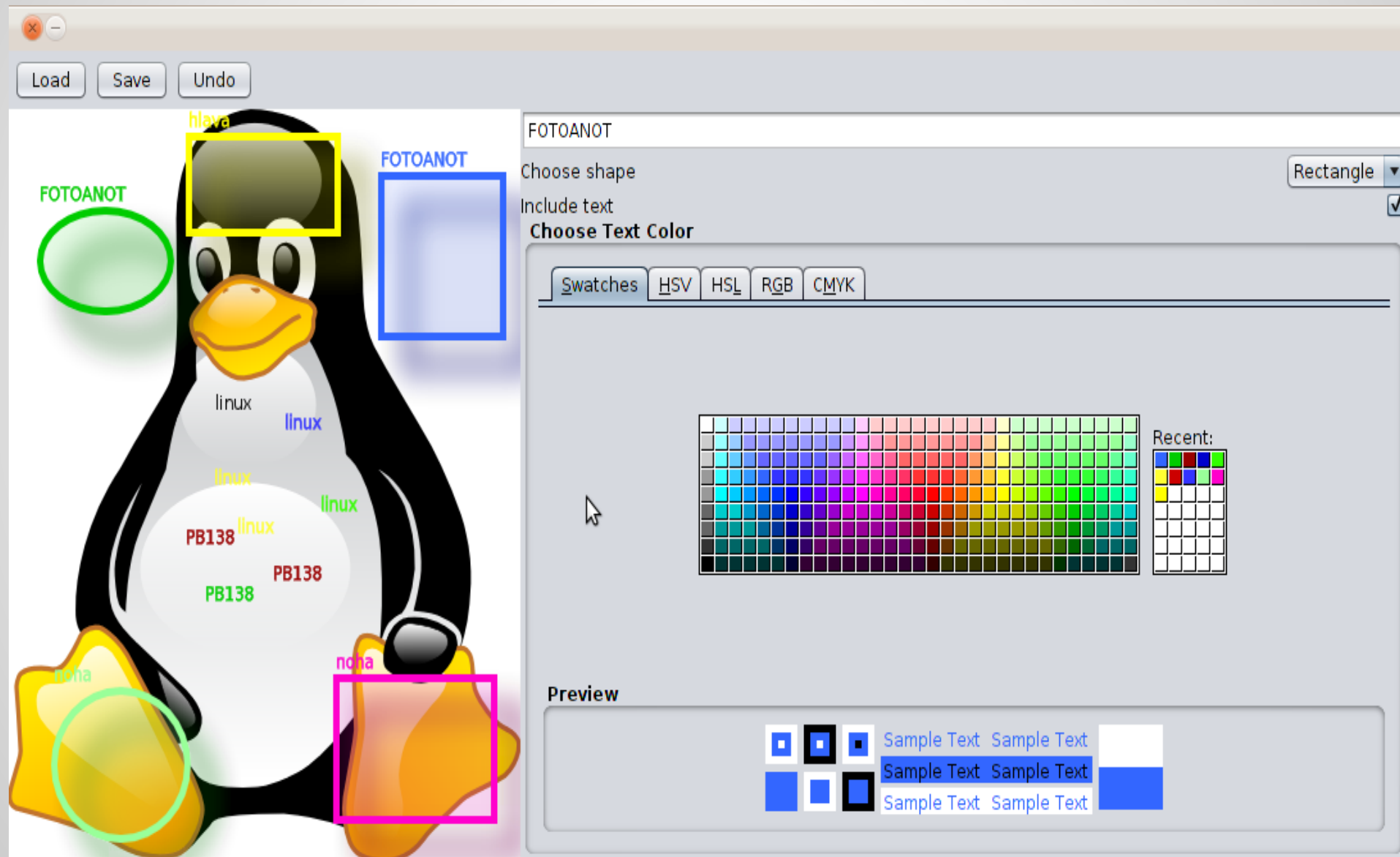
Možnosti anotácií:

- v menu môžeme zvoliť:
 - načítanie
 - uloženie
 - farbu označenia
 - tvar označenia
 - voľba textového popisu
 - zapnutie a vypnutie vloženia popisu
 - krok späť

Užívateľské rozhranie:



Užívateľské rozhranie(2):



Používané nástroje:

- Týmové nástroje:
 - Google code
 - Skype
 - Konzultácie
 - Google document
 - Email
- Netbeans 7.1 IDE
- SVN
- JDK - org.w3c.dom

Koniec prezentácie:

- d'akujeme za Vašu pozornosť
- priestor pre diskusiu