

Chapter 1

Dokumentácia k FotoAnot - Aplikace pro anotování fotografování

1.1 Oficiálne zadanie projektu

Studenti napíší desktopovou aplikaci v Javě, která umožní:

- načíst bitmapový obrázek
- označit v něm uzavřené oblasti a přiřadit jim textový popis
- uložit obrázek včetně anotace do formátu SVG

1.2 Riešiteľský tím

Michal Mikloš (učo 374588)

Matúš Burda (učo 374281)

Stanislav Štefanič (učo 374513)

Bc. Martin Zapletal (učo 324983)

1.3 Princíp aplikácie

Hlavné okno aplikácie obsahuje tlačítka pre krok späť (Undo), načítanie (Load) a uloženie dokumentu (Save). Aplikácia dokáže načítať SVG, BMP, JPG a PNG súbory. Pri načítaní bitmapového súboru (BMP, JPG alebo PNG) sa súbor v pamäti skonvertuje na PNG a výsledok sa ako base64 enkódovaný reťazec embedduje do SVG dokumentu. Ak zvolený súbor nie je typu BMP, program predpokladá, že je typu SVG, a pokúsi sa ho načítať ako SVG. Ak sa to nepodarí, program zobrazí exception trace.

Ďalej sa v hlavnom okne nachádza pole, v ktorom je zobrazený SVG dokument. Interakciou kurzora s týmto poľom - kliknutie, resp. drag-and-drop - sa do dokumentu pridá anotačný text, resp. obdĺžnik alebo elipsa. Kliknutím pridáme iba anotačný text, zatiaľ čo drag-and-dropom pridáme buď iba geometrický útvar, alebo útvar s textom (ak je zaškrtnuté políčko Include text). Obsah anotačného textu sa nastavuje v textovom poli, ktoré sa tiež nachádza v hlavnom okne aplikácie, a výber útvaru (obdĺžnika alebo elipsy) sa nachádza pod týmto textovým poľom.

Tlačidlom krok späť (Undo) sa vráti posledná úprava.

Po stlačení tlačítka na uloženie dokumentu (Save) sa výsledný SVG dokument uloží na zadané miesto.
