

GraphEditor

Projekt je tvorený v Unity Engine používajúci základné knižnice a nový input systém.

1.Fáza: (Zimný semester 2021/2022)

- Pridávanie vrcholov a hrán.
- Označovanie a odznačovanie častí grafu.
- Označovanie viacerých častí stlačením ctrl.
- Pohyb označenými časťami (na myšku aj o posun myšky pri stlačení ctrl).
- Jednoduchý výstup spôsobom kopírovania pri stlačení ctrl+c (uloží sa to globálneho buffera). – už nefunkčné

2.Fáza: (Letný semester 2021/2022)

- Funkcia vrátenia kroku pomocou ctrl+z.
- Lokálna databáza grafov.
- Plošné označovanie v móde Ctrl.
- Doplnenie UI elementov.
- Ctrl+c skopírovanie a vytvorenie kópie označených vrcholov

Ovládanie:

- LeftMouseButton označovanie vrcholov (v rôznych módoch sa to správa inak)
- Stlačením T/RightMouseButton sa prepína do a z módu pridávania vrcholov a hrán.
- Držaním ctrl môže človek pracovať s viacerými prvkami.
- Ctrl+c duplikovanie označeného grafu
- Ctrl+z vrátenie poslednej akcie
- N zobrazenie nápovedy