

PaintMe

Názov aplikácie:	PaintMe
Autor:	Jana Mižiková
Semester:	podzim 2013
Tematická oblasť:	špirály
Grafický formát:	png
Maximálne rozlíšenie:	dvojnásobok veľkosti okna aplikácie
Použité nástroje:	C#, Visual Studio 2012
Potrebné knižnice:	.net framework 4.5

Riešená matematická úloha:

- výpočet bodov špirály po aplikácii jedného kroku
- $P(0) = [X_0, Y_0]$ je dané stredom vykresľovacieho plátna
- $P(i) [X(i-1) + i * (\alpha/n) * \cos(i * \Theta/n), Y(i-1) + i * (\alpha/n) * \cos(i * \Theta/n)]$

Počet parametrov:

- 3 – určujúce tvar špirály (
 - o α - určuje veľkosť celej špirály
 - o Θ - veľkosť uhla medzi poslednou vykreslenou úsečkou a ďalšou
 - o n – počet krokov vykreslenej špirály
- 1 - parameter na voľbu vykresľovania úsečiek alebo kruhov
- 3 – dekoratívne
 - o určenie farby úsečiek/ kruhov
 - o určenie hrúbky čiar / veľkosti kruhov
 - o farba pozadia