

196 Kläddesigner

P-uppgiften ska göras individuellt. Läs CSC:s hederskodex innan du börjar!

Varudeklaration: Grafik med turtle, inläsning från tangentbord.

Du jobbar som kläddesigner på SeamLess. Inför den nya säsongen krävs nya läckra färger och former på kollektionen, och du behöver ett program som hjälper dig i ditt arbete.

Kopiera filen `designer.py` och använd som start när du börjar jobba. Se rubriken ”filer för P-uppgiften”. Programmet kan användas för att rita ett plagg genom att man klickar i ett turtle-fönster. De punkter man klickar bildar hörnen i en polygon, som sen fylls med färg.

Du ska bygga ut programmet så att man kan spara ett ritat plagg/hämta sparad plagg från fil, och även välja färg.

Det mesta av turtle-grafiken är redan klart, men såklart ska du förstå hur grafiken i programmet fungerar.

Menyn ska presenteras i terminalfönstret och inläsning kan ske från tangentbordet.

Så här skulle menyn kunna se ut:

1. Välja färg
2. Rita nytt plagg
3. Spara plagg på fil
4. Hämta och visa sparad plagg
5. Avsluta

Extrauppgift, betyg C: Inför fullständig felhantering av användarens inmatning.

Extrauppgift, betyg B: Inför möjligheten att spara flera plagg på fil. Låt användaren redigera gamla plagg (och spara på nytt).

Extrauppgift, betyg A: Gör ett grafiskt gränssnitt till programmet.

Datafiler och hjälpfiler: www.csc.kth.se/DD1310/P/designer.py