

196 Kläddesigner

P-uppgiften ska göras individuellt. Läs EECS:s hederskodex innan du börjar!
Val av P-uppgift görs på övning - du kan inte välja uppgift här Dessa sidor är enbart för referens.

Varudeklaration: Filhantering, datastrukturer, grafik med turtle. Grunduppgiften kräver viss förståelse för hur grafiska gränssnitt fungerar.

Du jobbar som kläddesigner. Inför den nya säsongen krävs nya former och färger 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 måste läsa på om turtle-grafik för att förstå hur programmet fungerar, och kunna bygga ut det.

I det färdiga programmet så ska man kunna rita ett plagg, välja färg på plagget, spara ett ritat plagg, hämta sparad plagg (från någon av filerna där plagg tidigare sparats) och rita upp det.

Så här skulle menyn kunna se ut:

```
V Välja färg
R Rita nytt plagg
S Spara plagg på fil
H Hämta och visa sparad plagg
A Avsluta
```

Extrauppgift, betyg C: En fil där ett plagg har sparats måste vara på ett visst format för att ditt program ska kunna läsa in den. Inför felhantering för filer, så att programmet säger till när en vald fil inte följer formatet.

Extrauppgift, betyg B: När plagget ska sys upp behöver vi veta vilka mönsterdelar som ska klippas ut. Räkna ut ett förslag på hur mönsterdelarna ska se ut, och rita upp alla delar separerade (både fram- och baksidor). Beräkna hur stor tygrektangel som kommer att behövas. Du får själv välja vilka tygbredder som finns.

Extrauppgift, betyg A: Gör ett grafiskt gränssnitt till programmet, t ex med Tkinter.

Datafiler och hjälpfiler: `designer.py`

