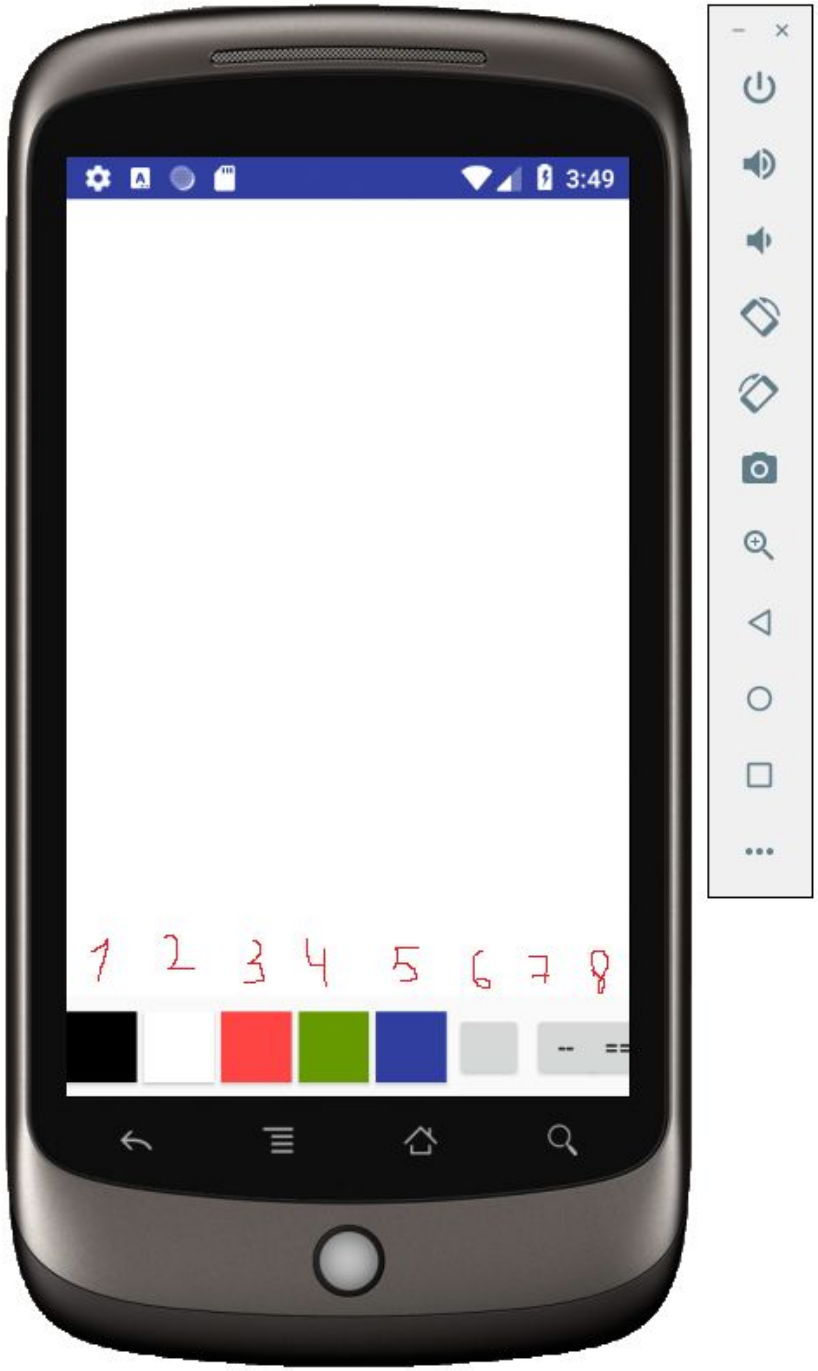
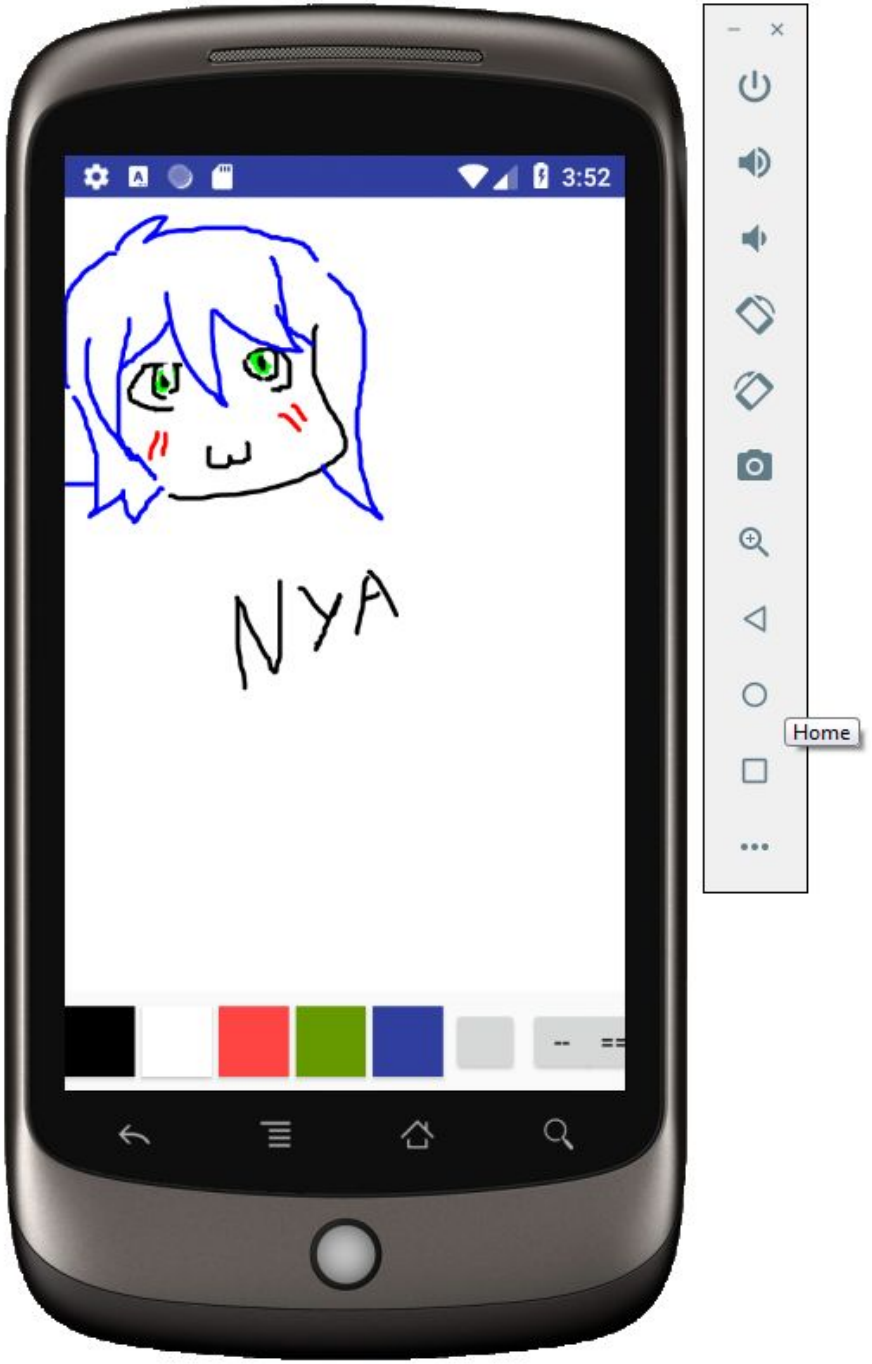
# Почти графический редактор

(Он может в рисование)




- Программа состоит из «холста» по которому можно рисовать кистью.
- Кнопки 1-5 отвечают за цвет.
- Кнопка 6 очищает «холст».
- Кнопки 7-8 регулируют толщину линии.




- Использование разных цветов (черный, белый, красный, зеленый, синий).

- Тонкая и толстая линия

```
public boolean onTouchEvent(MotionEvent event) {
    float x = event.getX();
    float y = event.getY();

    switch (event.getAction()) {
        case MotionEvent.ACTION_DOWN:
            touch_start(x, y);
            invalidate();
            break;
        case MotionEvent.ACTION_MOVE:
            touch_move(x, y);
            invalidate();
            break;
        case MotionEvent.ACTION_UP:
            touch_up();
            invalidate();
            break;
    }
    return true;
}
```

- Обработка нажатия на экран.

```
private float mX, mY;
private void touch_start(float x, float y) {
    mPath.reset();
    mPath.moveTo(x, y);
    mX = x;
    mY = y;

}

private void touch_move(float x, float y) {
    mPath.quadTo(mX, mY,  x2: (x + mX)/2,  y2: (y + mY)/2);
    mX = x;
    mY = y;
}

private void touch_up() {

    mCanvas.drawPath(mPath, mPaint);
    mPath.reset();

}
```

- Алгоритм рисования линии.