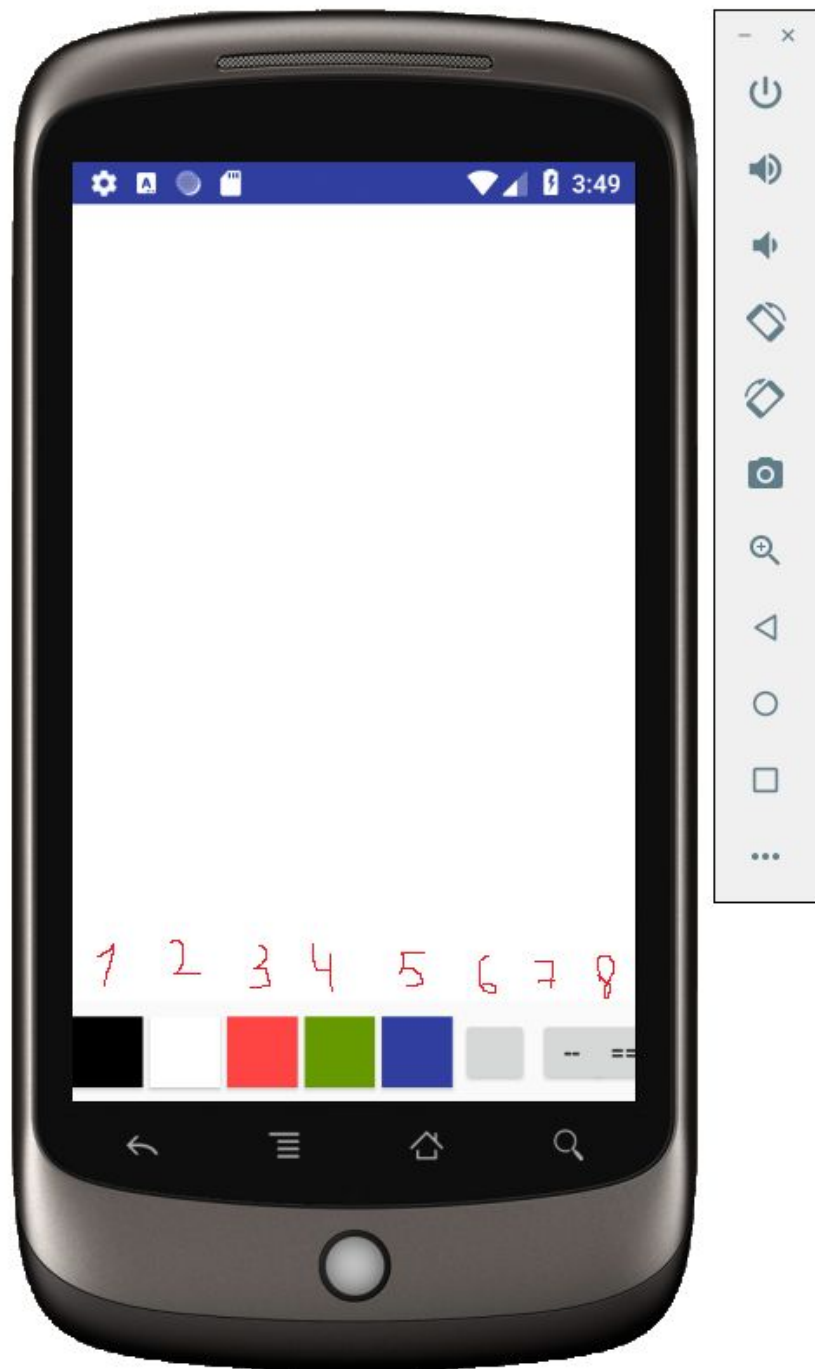


# Почти графический редактор

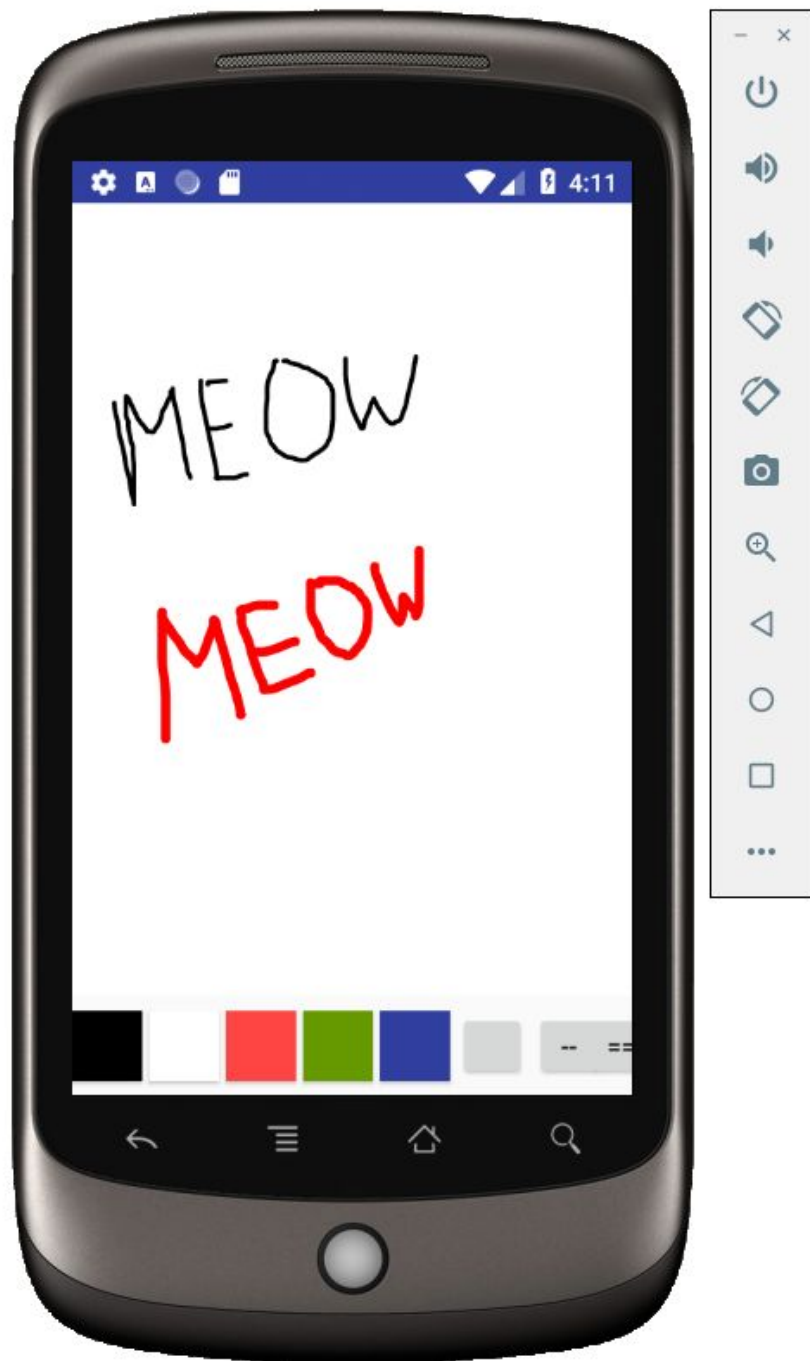
(Он может в рисование)



- 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.