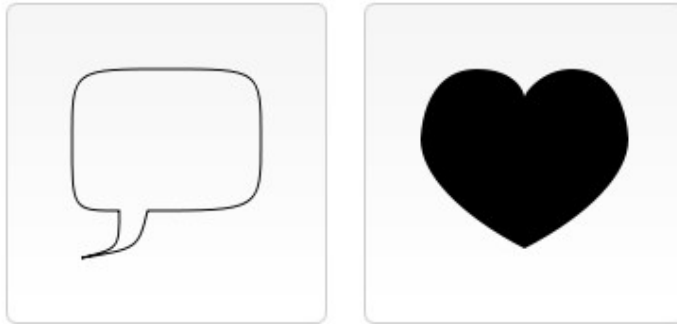


Grafika w Internecie - laboratorium nr 6

Programowanie w Canvas

1. Za pomocą API Canvas narysuj kilka figur. Zaczynij od najprostszych: prostokąt, koło z wyciętymi w środku trójkątami (2), trapez, Gwiazda betlejemska. Potem spróbuj narysować takie element jak na rysunku poniżej.



- 1a. Używając cieniowania stwórz chmurkę taką jak na rysunku poniżej.



2. Stwórz aplikację pozwalającą na stawianie pieczętek. Z lewej strony ekranu narysuj 4 różne kształty: od najprostszego (trójkąt) poprzez bardziej skomplikowane (domek) do człowieczka i psa. Mogą być oczywiście inne kształty. Nastanie myszką zaznaczamy dany kształt a potem wybierając miejsce na ekranie i naciskając dwa razy myszka – stawiamy kleksa. Możliwość definiowania koloru linii i wypełnienia.
3. Załaduj do canvas dowolne zdjęcie. Następnie załaduj tylko wycięty fragment zdjęcia.
4. Mamy załadowane zdjęcie oraz jakiś dowolny kształt (np. Prostokąt). Wykonaj na obu elementach standardowe operacje transformujące prezentowane w materiale wykładowym.
5. Stwórz prosta aplikację pozwalającą na podstawowe modyfikacje nad zdjęciem - zabawa z kolorem, wycinanie kawałka zdjęcia itp. Dodaj możliwość pracy z maską.
6. Na podstawie podanych wartości (mogą być podawane za pomocą pól formularza) narysować wykres kołowy prezentujący histogram danych.
7. Stworzyć 2 przycisk: jeden rysuje/wyświetla dowolny rysunek drugi go usuwa.
8. Napisz animację toczącej się kulki. Kulka może w trakcie ruchu stawać się większa lub zmieniać kolor. Na dole są dwa przyciski jeden zatrzymuje animację, drugi ją wznowia. Po dojechaniu do koca ekranu kilka wraca tym samym torem do punktu wyjścia.

9. Stwórz animację poruszających się losowo gwiazdek. Niech ilość gwiazdek i szybkość ich poruszania będzie ustalona za pomocą panelu sterującego (np. suwaki).