

Multimedia Engineering II - Übung 1

Zielstellung der Übungsaufgabe

Das Ziel der ersten Übung ist es, HTML5 kennen zu lernen. Das Canvas-Element bietet vielseitige Möglichkeiten, grafisch zu arbeiten. Das gewünschte Ergebnis ist ein kleines Malprogramm.

Speichern Sie jede Aufgabe in eine einzelne Datei! Achten Sie auf die Struktur, welche in der Einführung kommuniziert wurde!

Informationen und Links

- http://www.w3schools.com/html/html5_intro.asp
- <http://www.selfhtml5.org/>
- <http://www.w3schools.com/css3/default.asp>
- <http://tools.webdirections.org/>

Aufgabe 1 (Pflichtteil) – 5 Punkte:

Zur Übung beim Umgang mit einem `CANVAS` implementieren Sie im ersten Schritt ein kleines Malprogramm. Es sollte möglich sein, die Farbe und die Stärke des „Stifts“ auszuwählen. Sie dürfen sich an vorhandenen Beispielen im Web orientieren. Kein Copy+Paste ;)



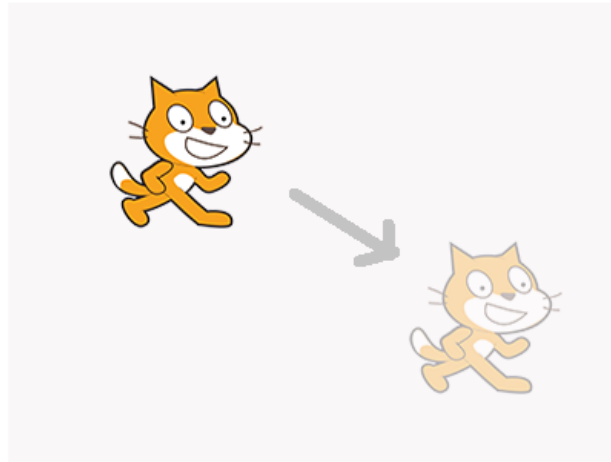
Aufgabe 2 (Pflichtteil) – 3 Punkte:

Nutzen Sie CSS3, um ihr Malprogramm visuell aufzuarbeiten. Es steht ihnen frei, welche Änderungen Sie vornehmen (mind. 6). Ziel ist es, mit CSS3 zu experimentieren.

z.B.: Cursor, Form der Container, Select-Boxen, Schriftfarben, Texteffekte, u.v.m.

Optional 1 – 2 Punkte:

Zusätzlich soll ein Canvas mit einfachem Drag&Drop realisiert werden. Zeichnen Sie im Canvas ein Bild und sorgen Sie dafür, dass es mit Drag&Drop bewegt werden kann.



Optional 2 – 1 Punkt:

Zeichnen Sie zwei Formen/Bilder in einem Canvas. Die Positionen/Größen dürfen fest sein, müssen aber einfach änderbar sein: z.B.

```
var x1 = 75;
```

```
var y1 = 50;
```

```
var x2 = 175;
```

```
var y2 = 150;
```

Im Anschluss soll zwischen den Mittelpunkten automatisch eine Linie gezeichnet werden.

