

Programación Web - Práctica 2

Realizar una página web que incluya un tablero de dibujo de 50x50 celdas de 10x10 puntos, una paleta de con 10 colores (se deben de incluir obligatoriamente tanto el color blanco como el negro) y un campo indicador del estado del pincel. Crear el tablero utilizando los métodos de creación de nodos del DOM (en el fichero html sólo debe especificarse con respecto al tablero de dibujo `<div id="tablerodedibuj"></div>`).

Debe utilizarse el registro avanzado de eventos según W3C.

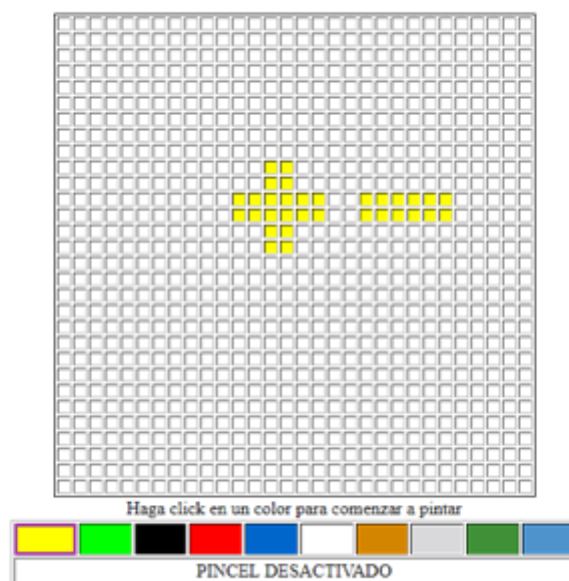
Los colores, así como todos los demás elementos de estilo se definirán en un fichero CSS.

La aplicación debe de contar con la siguiente funcionalidad:

- El color se selecciona haciendo "click" con el ratón sobre alguno de los colores de la paleta.
- El color seleccionado se enmarcará en la paleta de colores con un borde de color visible.
- Cuando tengamos seleccionado un color, el ratón empezará a pintar cuando hagamos "click" sobre una casilla del tablero de dibujo y dejará de pintar cuando hagamos "click" sobre una casilla del tablero de dibujo distinta de la inicial.
- Mientras el ratón esté en modo de pintar, se pintará del color seleccionado cualquier casilla del tablero de dibujo sobre la que se mueva.
- Podemos seleccionar el color tantas veces como queramos y pintar las casillas tantas veces como queramos.
- Para borrar casillas se pintarán de blanco.
- El estado del pincel (ratón) deberá mostrarse bajo la paleta de colores con los mensaje "PINCEL ACTIVADO" Y "PINCEL DESACTIVADO".

TABlero DE DIBUJO CON JAVASCRIPT

Ejemplo de Aspecto del tablero de dibujo.





ugr

Universidad de Granada
Departamento de Ciencias de la Computación
e Inteligencia Artificial



Importante:

- La práctica se realizará por parejas
- Se considerará de forma positiva que los resultados de los ejercicios sean multicliente.
- Debe de incluir la página web de inicio en un fichero llamado index02.html.
- El fichero CSS se denominará estilo02.css
- El fichero del código javascript se denominará ejercicio02.js
- El fichero de documentación se denominará documentacion02.pdf
- Todos los ficheros a evaluar (ficheros html, css, javascript y documentación) se comprimirán en un archivo llamado practica02.zip y se entregará a través de la plataforma docente <http://prado.ugr.es>
- Los ficheros html, css y javascript deben de incluir comentarios autoexplicativos.
- Los ficheros de documentación deben incluir la portada que se incluye en el "Portada Practicas.docx"
- Los ficheros de documentación deben contar con descripción del problema, descripción de la solución, conclusiones, bibliografía (materiales), etc. de forma que la práctica se pueda evaluar en su totalidad sin necesidad de defensa oral.
- Sólo se hará defensa oral de la práctica en los casos en que profesor de la asignatura lo estime pertinente.
- Sólo se entregará un archivo por individuo
- La fecha límite es la indicada en la plataforma docente
- La implementación de los mínimos indicados en el enunciado no garantiza una calificación de aprobado.
- No se corregirán prácticas que no se acomoden a estas normas.