



Antal blad /
Number of sheets

09

TENTAMEN / EXAMINATION

- Anvisningar:** Skriv din anonymitetskod på varje blad.
Endast en uppgift får lösas på varje blad.
Var vänlig skriv tydligt!
- Instructions:** Write your anonymous code on each sheet.
Answer only one question on each sheet.
Please write clearly!

Vänligen texta anonymitetskoden i textboxen enligt exempel nedan!
Please write the Anonymous Code clearly in the textbox like example below!

Bokstäver/Letters:

A-B-C-D-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-O
P-Q-R-S-T-U-V-W-X-Y-Z-Å-Ä-Ö

Siffror/Numbers:

0-1-2-3-4-5-6-7-8-9

Exempel:

A B C 1 7 0 - 0 1 7

Multimedia för webben 15GB16

Kurskod + Kurs / Course Code + Course:

Delkurs / Part course:

Anonymitetskod / Anonymous code =
Kurskod + kodnr / course code + code number

15GB16 - 004

Tentamensdatum /
Examination date:

2017-06-09

Behandlade uppgifter / Solved problems

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
X	X	X	X											
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Ifylles av lärare / To be completed by the examiner

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
9	8	0.5	2.5											
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Poäng / Marks gained: 20

Betyg / Grade: G

Max poäng / Total marks gained: 40

För Gk poäng / Marks gained to be passed: 20

Examin. lärare / Kursansvarig signatur / Signature of the examiner

Namnfortydligande / Clarification of the signature



Ange anonymitetskod / Write your anonymity code
(Vid icke anonym tentamen ange kurskod + namn + personnummer)
(For non-anonymous exams write the course code + name + civic registration number)

ISGB16-004

Löpande sidnr
Consecutive no:

1

Uppgift nr /
Question no:

1a-3

Poäng / Points
awarded:

9

Lärarens
anteckning
Examiner's remarks:

3

a) interaktiviteten är "keydown". Det vill säga när användaren klickar på pilarna på tangentbordet (document.addEventListener("keydown", move, false)).

Det som händer är att man flyttar bilden antal pixlar (flyttar bilden) antingen på x-led eller y-led.

b) i funktionen canvasApp()
Så hämtar vi elementet från htmlen och sedan hämtar vi api inställningar för 2d.
På rad 18-24 skapar vi bilder ena mörkare och andra flikcyklar 4. pix
vi ger variabel width=1500 px
och samma för height=1500 px. variabel
widthX o variabel tilldelas värdet 0.

I funktionen eventLoad() Och startup
Så kallar vi på funktionen startup() och
där finns det funktionen setInterval(drawScreen,
100) dvs ritat funktionen drawScreen
var 100 sekund.



Ange anonymitetskod / Write your anonymity code
(Vid icke anonym tentamen ange kurskod + namn + personnummer)
(For non-anonymous exams write the course code + name + civic registration number)

15GB16-004

Löpande sidnr
Consecutive no:

2

Uppgift nr /
Question no:

16

Poäng / Points
awarded:

Lärarens
anteckning
Examiner's remarks:

Häftområde

Skriv ej i detta område
Leave this area blank

i funktionen drawScreen
så anger vi vart, storlek, bild, som berättar
vart vi är intresserad att rita upp bilden
på: pr s ($photo = \text{bilden}$, $windowX = \text{skärmens } x$
 $windowY = \text{skärmens } y$, $windowWidth = \text{skärmens}$
 $bredd$, $windowHeight = \text{skärmens höjd}$, osv...
värdena kommer från funktionen canvasApp.
if saten så kollar vi om $windowX$ är större
är bildens bredd minus $windowWidth$ &
om den nu skulle vara mindre så ska vi sätta
 $windowX$ värdet. Vår g ong drawScreen
kallas så ska $window$ Plus på 10.
Sist ritar vi upp. pr s $mainGame.png$ ^{för} nyk värden 3
Sist i funktion ritar vi upp $floranCyclare.png$
på pr s $positionX = 0$ & $y = 200$ och den för skärmens
storlek på $width$ och $height$ (500, 530.)

på rad 9 så ska vi kalla på funktion $eventWindow$
så snabbt sidan har laddats ($window.onload = function$
'load', $eventWindowLoaded, fds$), här kallar
vi på funktion $canvasApp()$.



Ange anonymitetskod / Write your anonymity code
(Vid icke anonym tentamen ange kurskod + namn + personnummer)
(For non-anonymous exams write the course code + name + civic registration number)

15GB16-004

Löpande sidnr
Consecutive no:

B

Uppgift nr /
Question no:

C

Poäng / Points
awarded:

Lärarens
anteckning
Examiner's remarks:

window.addEventListener('load', a, false);

function a() {

var c = document.getElementById('canvas');

var ctx = c.getContext('2d');

var speed = -5; var y = 500;

function b() {

var skip = new Image();

skip.src = "ship.jpg";

ctx.drawImage(skip, c.width/2, y);

var bild = new Image();

bild.src = "rymd.jpg";

ctx.drawImage(bild, 0, 0);

}

function c() {

var y -= 5;

if (y > 500) {

y = 5;

if (y == 0) {

b();

setInterval(c, 33);

}

}

3



Ange anonymitetskod / Write your anonymity code
(Vid icke anonym tentamen ange kurskod + namn + personnummer)
(For non-anonymous exams write the course code + name + civic registration number)

1SG1316-CC1

Löpande sidnr
Consecutive no:

42

Uppgift nr /
Question no:

2a

Poäng / Points
awarded:

8

Lärarens
anteckning
Examiner's remarks:

<svg xmlns="http" width="25%

<circle cx="25" cy="25" r="14" (style="fill-opa-
city=0,5 fill=mediumAqua" />
marke

<circle cx="27" cy="27" r="14" (style="fill-op-
acity=0,5 fill=purple" />

<circle cx="29" cy="29" r="14" (style="fill-opacity=0,5
fill=magenta" />

<text x="25" y="25">
R /text>

<text x="27" y="27">
G /text>

<text x="29" y="29">
B

/text>

<path fill=mediumAquaMarine d="M 8,110 L 50,20
L 150,110 (style="stroke-width=3" />

<path fill=magenta d="M 8,90 L 70,20
L 150,90 (style="stroke-width=3" />

<path fill=purple stroke-width=3 d=
8,130 L 90,20 L 150,130 />

c=0,5p

t=0

p=1,5

2p

Häftområde

Skriv ej i detta område
Leave this area blank



1SGR16-CC1

5

2C

Det som skapas på rad 3 är en ellipse
Den kommer att byta färg varje gång användaren
klickar på Rectangel med start och håller på i
2 sek, första Raden (rad 4) kommer ändra värdet
rx mellan 10, 110, 10 (2 sek mellan varje för)
Raden under (rad 6) kommer ändra ry värdet
mellan 10, 110, 10 i 2 sek mellan varje färg
raden under den (rad 8) kommer ändra färgen
2 sek mellan varje färg rött, grönt, gult, rött

Om inset anges så kommer det att skiftn
tills användaren klickar på stop.

allt startar när användaren klickar på start
och det avslutar när användaren klickar på
stop

start begin = "g.click" => gruppen med id g
stop end = "s.click" => gruppen med id s.



154316-004

8

2b

0

0

```

window.addEventListener('click', add, false)

```

```

function add(evt) {
  var ctx = target(evt);
  ctx.clearRect(0, 0, ctx.width, ctx.height);
  var x = ctx.x * (Math.random());
  var y = ctx.y * (Math.random());
  ctx.setAttribute("x", x);
  ctx.setAttribute("y", y);
  ctx.removeAttribute("x");
  ctx.removeAttribute("y");
  document.body.appendChild(ctx);
}

```

```

var x = ctx.x * (Math.random());
var y = ctx.y * (Math.random());

```

```

ctx.setAttribute("x", x);
ctx.setAttribute("y", y);

```

```

ctx.removeAttribute("x");
ctx.removeAttribute("y");

```

```

document.body.appendChild(ctx);

```

}



Ange anonymitetskod / Write your anonymity code
(Vid icke anonym tentamen ange kurskod + namn + personnummer)
(For non-anonymous exams write the course code + name + civic registration number)

154B1604

Löpande sidnr
Consecutive no:

6

Uppgift nr /
Question no:

2 de

Poäng / Points
awarded:

Lärarens
anteckning
Examiner's remarks:

d) Är att man måste deklarera figuren
och sätta animeringen in. Dvs om vill skapa en
figur så måste man skapa den med rätt attribut
och antyder man ska använda

0

e) Man kan ta bort attributer och elem
Man kan klona element

Man kan lägga till element

Man kan lägga lyssnar

15GB16-004

7

Skriv ej i detta område
Leave this area blank

Uppgift nr /
Question no:

3a

Poäng / Points
awarded:

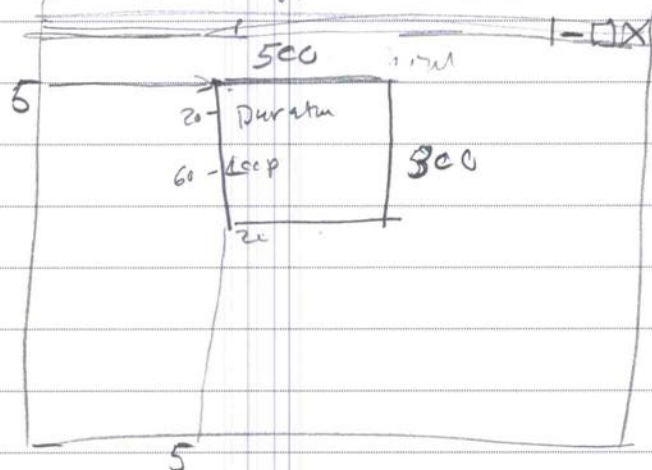
0,5

Lärarens anteckning
Examiner's remarks:

Skapar ett ljud element

Det som ^{kommer} att skrivas ut en text
med förhållningen, antagningar den ska spela
up. Muted, Controls, Volume, Paused, Stop
1 en text fast på olika positioner.
Så när skripten körs så kommer allt även
att ritas upp ur 33 sekunder.

se bild.



backpack = silver

0,5

texterna kommer att finnas där så länge filmen spelas. Bakgrunden på kanvassen kommer vara silver men texterna #000:

$$X_{\text{muted}} = \text{lineal cov.}$$

Skriv ej i detta område
Leave this area blank

Ange anonymitetskod / Write your anonymity code
(Vid icke anonym tentamen ange kurskod + namn + personnummer)
(For non-anonymous exams write the course code + name + civic registration number)

15GB16-004

Löpande sidnr
Consecutive no:

-9

Uppgift nr /
Question no:

4

Poäng / Points
awarded:

2,5

Lärarens
anteckning
Examiner's remarks:

a) Twitter Bootstrap ramverk är mer en standard som man ska utgå ifrån. Ramverket gör att man utifrån det kan skapa egna hemsidor som passar olika webbläsare och enheter. 0,5

b) Man kan ladda ner alla filer eller så kan man skapa en länk till där allt finns. 1

c) Den funkar för alla enheter och är en standard för webbläsare. Man behöver en text för att läsa av den samt så om man har en äldre webbläsare så kan den inte läsa av den. 1

d) responsiv design. 0

Tycker denna fråga inte borde vara en tenta fråga då vissa av oss har skapat egna csser.