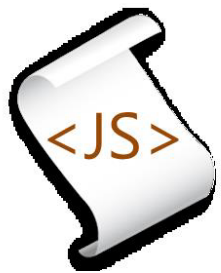


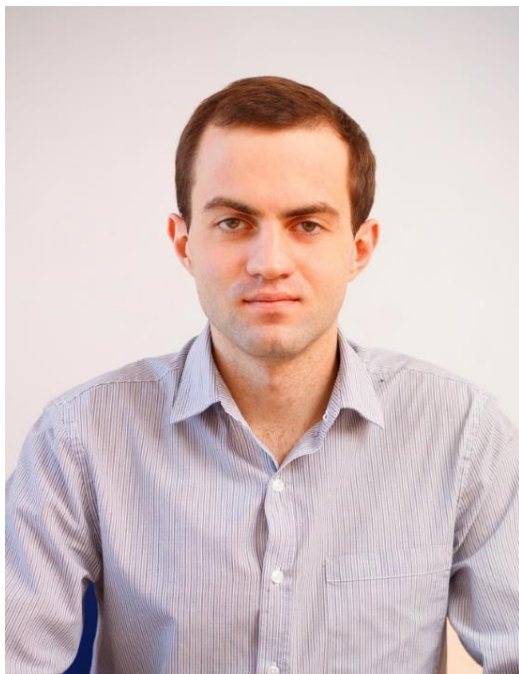
# JavaScript Advanced



Работ с графикой на стороне клиента

# JavaScript Advanced

## Автор курса



Дмитрий Охрименко  
МСТ



MCID: 9210561

# JavaScript Advanced

После урока обязательно



Повторите этот урок в видео формате на [ITVDN.com](http://itvdn.com)

Доступ можно получить через руководство Вашего учебного центра



Проверьте как Вы усвоили данный материал на [TestProvider.com](http://testprovider.com)

# JavaScript Advanced

Тема

Работ с графикой на стороне  
клиента

# Работа с графикой на стороне клиента

## Преимущества

- Объем кода на клиенте меньше, чем само изображение
- Не нагружается процессор сервера
- Согласовывается с архитектурой AJAX

# Способы формирования изображения

## Технологии для создания графики

- SVG – Scalable Vector Graphics
- VML – Vector Markup Language
- Canvas
- Silverlight
- Flash Player

# Получение изображения

## Свойства объекта document

- `document.images[];`
- `document.images.image_name;`
- `document.images["image_name"];`
- `document.image_name;`

# SVG

## Scalable Vector Graphics

```
<!-- Определение элемента с графикой -->  
<svg xmlns="http://www.w3.org/2000/svg" version="1.1">  
  
    <!-- Определение примитивов -->  
    <rect width="300" height="100"  
        style="fill: rgb(0,0,255);  
        stroke-width: 1;  
        stroke: rgb(0,0,0)" />  
  
</svg>
```



# SVG

## Примитивы для построение графики

- rect
- circle
- ellipse
- line

# Canvas

## Поддержка браузерами

**Canvas** (холст) – прямоугольная область для рисования растровой графики с помощью JavaScript.

Поддержка браузеров:



С версии 1.0



С версии 1.5



С версии 9



С версии 1.3



С версии 9.0

# Canvas

## Начало системы координат



# Canvas

## Получение контекста

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

```
var context = canvas.getContext('2d');
```

# Canvas

## Работа с путями

**beginPath()** – сигнализирует о начале создания новой фигуры

**moveTo()** – перемещение в новую точку без прорисовки линии

**lineTo()** – перемещение текущей позиции в новую точку с прорисовкой линии, соединяющей обе точки

**closePath()** – замыкает фигуру соединяя последнюю точку с начальной

**stroke()** – прорисовка контуров созданной фигуры

**fill()** – заполнение созданной фигуры

# Canvas

## Заливка прямоугольника

**fillRect(x, y, ширина, высота);**

**fillRect()** – заливка прямоугольной области сплошным цветом

**strokeRect()** – вычерчивание прямоугольника по указанным параметрам

**clearRect()** – очистка прямоугольной области холста от любого содержимого

# Смотрите наши уроки в видео формате

ITVDN.com



Посмотрите этот урок в видео формате на образовательном портале [ITVDN.com](http://itvdn.com) для закрепления пройденного материала.

Все курсы записаны сертифицированными тренерами, которые работают в учебном центре CyberBionic Systematics



# Проверка знаний

TestProvider.com



TestProvider – это online сервис проверки знаний по информационным технологиям. С его помощью Вы можете оценить Ваш уровень и выявить слабые места. Он будет полезен как в процессе изучения технологии, так и общей оценки знаний IT специалиста.

После каждого урока проходите тестирование для проверки знаний на [TestProvider.com](http://TestProvider.com)

Успешное прохождение финального тестирования позволит Вам получить соответствующий Сертификат.





# JavaScript Advanced

Q&A

# Информационный видеосервис для разработчиков программного обеспечения

