Aplikacje Internetowe 1

Sprawozdanie – Lab 5 – Zaawansowane JS w przeglądarce

Data laboratorium: 22.11.2021

Autor: Ratańczuk Sebastian

Grupa:

Wersja: 2020/2021-zima

# Wprowadzenie

Tutaj należy umieścić 2-3 zdania opisujące zawartość sprawozdania i streszczające przebieg laboratorium. Wypełnienie tej rubryki warunkuje dalsze sprawdzenie sprawozdania.

W tym laboratorium naszym zadaniem było zaprogramowanie puzzli. W tym celu wykorzystałem z api Leaflet umożliwiającego umieszczenie mapy na stronie oraz map openstreetmap jako dostawcy map.

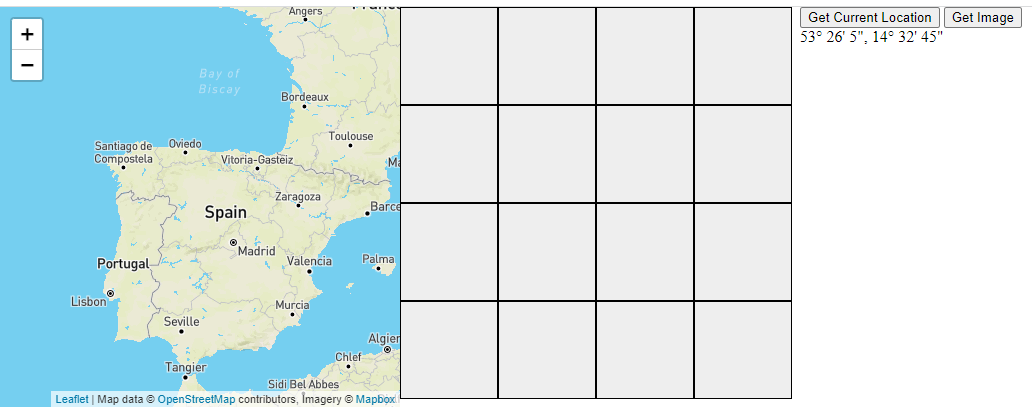
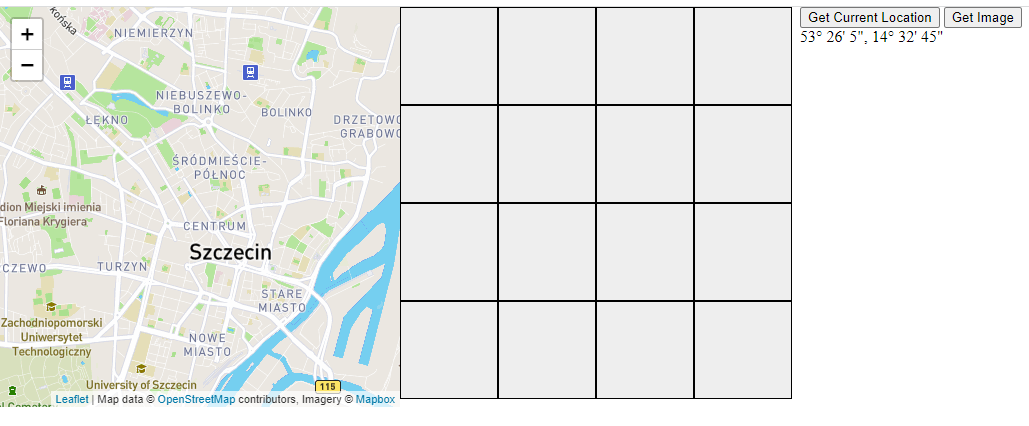
# Strona HTML ze wszystkimi elementami

Należy przedstawić HTML ze wszystkimi wymaganymi elementami. 1 punkt.

# Obraz zawierający tablica suchościerna Opis wygenerowany automatycznie

# Dynamiczna mapa

Należy udokumentować działanie dynamicznej mapy, z możliwością zmiany lokalizacji i skali. 1 punkt.



Mapa szczecina z dużym przybliżeniem oraz mapa Hiszpani w małym przybliżeniu.

# Pobieranie geolokalizacji

Należy przedstawić jak pobierana jest bieżąca lokalizacja użytkownika i centrowana jest mapa. 1 punkt.

Po kliknięciu guzika „Get Current Location”, uruchamiany jest skrypt odpowiedzialny za pobranie mapy. Skrypt pokazuje powiadomienie z zapytaniem o pobranie lokalizacji.

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

Po zezwoleniu pokazywana jest mapa pobranej lokalizacji

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

# Pobieranie mapy rastrowej

Należy zademonstrować funkcjonalność, w której po kliknięciu przycisku, zawartość mapy dynamicznej pobrana zostanie jako statyczny obraz do dalszego wykorzystania. 1 punkt.

Obraz zawierający mapa

Opis wygenerowany automatycznie

Po kliknięciu przycisku „Get Image” mapa jest zapisywana jako canvans w body następnie jest dzielona, po skończonym dzieleniu mapa jest usuwana ze strony.

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

# Podział mapy rastrowej na puzzle

Należy zademonstrować podział mapy rastrowej na 16 pomieszanych części. 1 punkt.

Obraz zawierający mapa

Opis wygenerowany automatyczniePo pobraniu mapy dzielona jest ona na 16 równych fragmentów. Potem tworzone są divy, których tłem są podzielone obrazki. Następnie divy są umieszczane na stronie w odpowiednim obszarze.

# Drag & drop

Należy udokumentować funkcjonowanie mechanizmu drag & drop do przestawiania puzzli. 1 punkt.

Obraz zawierający shoji, krzyżówka

Opis wygenerowany automatycznie

Możemy przenieś puzzle na puste miejsce, gdy na miejscu które chcemy postawić puzzle, istnieje już jakiś element zostaną one zamienione miejscami

Obraz zawierający krzyżówka

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający krzyżówka

Opis wygenerowany automatycznie

# Wykrywanie dobrze ułożonej mapy

Należy udokumentować, że skrypt rozpoznaje moment, w którym mapa została poprawnie ułożona. Przykładowo z wykorzystaniem komunikatu w konsoli. 1 punkt.

Obraz zawierający mapa

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

Funkcja sprawdzająca uruchamia się za każdym przesunięciem puzzla

# Notyfikacja po dobrze ułożonej mapie

Należy udokumentować, że skrypt po poprawnym ustawieniu puzzli wyświetli notyfikację z wykorzystaniem Notification API. 1 punkt.

…

# Linki i uwagi

W tej sekcji należy umieścić link do działającej aplikacji listy zadań oraz dowolne uwagi.

…