

SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika komputerowa

Prowadzący: prof. dr hab. Vasyl Martsenyuk

Laboratorium 2

28 VI 2021 r.

Temat: "Grafika 2D z użyciem HTML Canvas"

Wariant:

Figura – 3

Liczba kątów – 11

Przemysław Garbarczyk

Informatyka I stopień

Stacjonarne, 4 semestr

Gr. 2B

1. Polecenie

- a) Narysować obraz zgodnie z wariantem zadania (używając zarówno standardowych jak i niestandardowych funkcji rysowania)
- b) Stworzyć narzędzia pozwalające na wykonanie czynności
 - „czyszczenie” canvasu – Clear Button:
 - dodanie jednego nowego koloru do elementu <select>.
 - Implementować nowy kolor przez funkcję doMouseMove
 - opracowanie nowego narzędzia – rysowania szeregu wielokątów (zgodnie z wariantem zadania). Opcja ma być dostępna przez nowy element <select>

2. Wprowadzam dane:

Wariant zadania – figura nr 3.

Liczba kątów $n = 11$

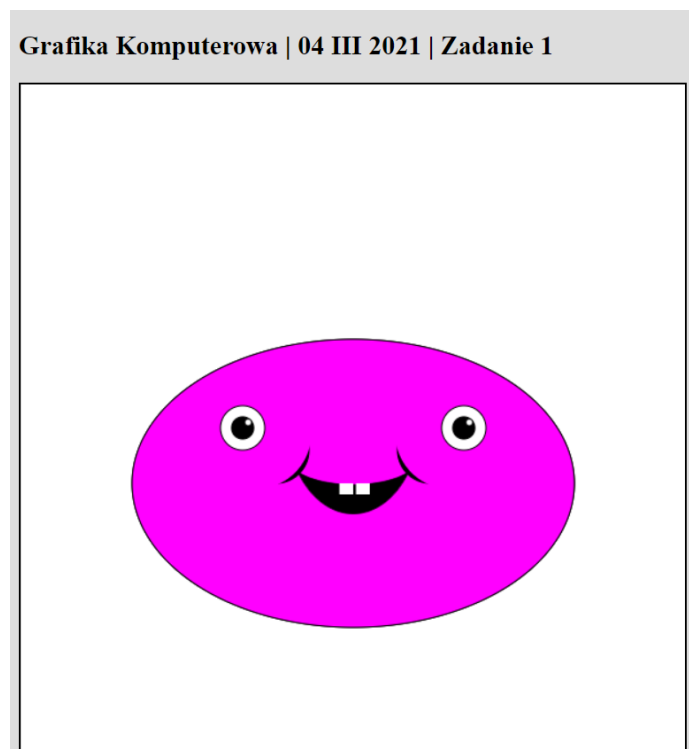
3. Wykorzystane komendy:

- a) Kod źródłowy: [LAB_GK/2a.html at master · Sporemaniak1/LAB_GK \(github.com\)](#)
- b) Kod źródłowy: [LAB_GK/2b.html at master · Sporemaniak1/LAB_GK \(github.com\)](#)

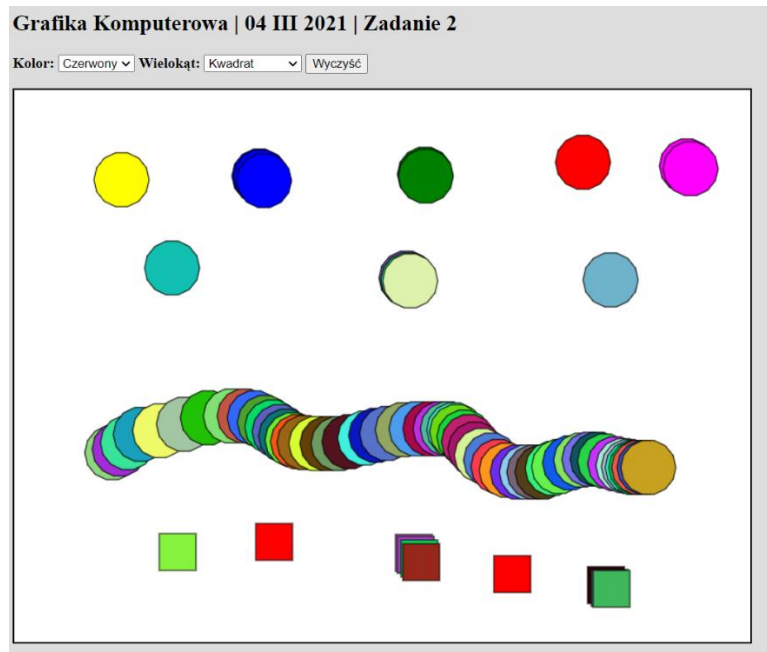
Link do zdalnego repozytorium: [Sporemaniak1/LAB_GK \(github.com\)](#)

4. Wyniki działania:

a)



b)



5. Wnioski

Na podstawie otrzymanego wyniku można stwierdzić, że:

- Standardowe funkcje JavaScript pozwalają na swobodną interakcję z użytkownikiem przy użyciu okien dialogowych;
- Większość przeglądarek obsługuje interfejs API grafiki 2D, wykorzystywany do tworzenia grafiki na stronach internetowych;
- Canvas pomaga w urozmaicaniu strony internetowej o nowe elementy graficzne, dostarcza nam bardzo duży zakres możliwości, jest częścią HTML (w tym przypadku JavaScript'u).