**-------------------------------------------------------------**

<html>

<head>

<title>Proba verificare Multimedia</title>

</head>

<body>

<svg id="svg" ></svg>

<audio id= "audio" src="media/audio.mp3" controls>Your browser does not support the audio element</audio>

<canvas id="canvas"></canvas>

<script>

/\*(3p) Adăugați în codul HTML al paginii un element de tip <svg>, un element de tip <audio> și un <canvas>.

Se va asigura afișarea interfeței pentru controlul fișierului audio disponibilă implicit în browser.

(3p) Adăugați un dreptungi în cadrul elementului svg. La click pe dreptunghi se va asigura ponirea redării fișierului audio.

(3p) Desenați pe canvas un text rotit la 45 de grade."

\*/

const audio = document.getElementById("audio");

//2

const svg = document.getElementById("svg");

let rect = document.createElementNS('http://www.w3.org/2000/svg', 'rect');

rect.setAttributeNS(null, 'x', 10);

rect.setAttributeNS(null, "y", 10);

rect.setAttributeNS(null, 'width', 100);

rect.setAttributeNS(null, 'height', 50);

rect.style = 'fill: green;';

svg.appendChild(rect);

rect.onclick = () => {

audio.play();

}

//3

const canvas = document.getElementById("canvas");

const context = canvas.getContext('2d');

context.font = '20px Arial'

context.fillStyle = 'green'

context.rotate(45 \* Math.PI / 180);

context.fillText('Verificare', 50, 50);

</script>

</body>

</html>

**-------------------------------------------------------------**

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Probă verificare Multimedia</title>

<!-- "(3p) Adăugați în codul HTML al paginii un element de tip <canvas> și un element de tip <video>.

Se va asigura afișarea interfeței pentru controlul fișierului video disponibilă implicit în browser.

(3p) Modificați aplicația dezvoltată, astfel încât la click pe un buton să se asigure reluarea fișierului video de la început.

(3p) Afișați în permanență pe canvas doar componenta de roșu a video-ului." -->

</head>

<body>

<video id="video" src="media/video.mp4" style="filter:grayscale();" controls></video>

<input id="btn" type="button" value="Reia">

<script>

"use strict";

const buton = document.getElementById("btn");

const video = document.getElementById("video");

buton.addEventListener('click', function() {

video.play();

video.currentTime = 0;

})

</script>

</body>

</html>

**-------------------------------------------------------------**

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Probă verificare Multimedia</title>

</head>

<body>

<!--

(3p) Adăugați în codul HTML al paginii un element de tip <canvas> și un element de tip <video>.

Se va asigura afișarea interfeței pentru controlul fișierului video disponibilă implicit în browser.

(3p) Afișați în permanență cu ajutorul unui element de tip span momentul curent de timp aferent elementului video.

(3p) Afișați în permanență pe canvas video-ul. În centrul elementului video se va desena adresa de la care a fost încărcat fișierul video.

-->

<canvas id="canvas"></canvas>

<video id="video" src="media/video.mp4" controls></video>

<span id="time">0:00</span>

<script>

"use strict";

const canvas = document.getElementById("canvas")

const context = canvas.getContext("2d")

const video = document.getElementById("video")

const time = document.getElementById("time")

video.addEventListener("timeupdate", () => {

const currTime = video.currentTime

time.innerText = currTime

})

video.addEventListener("play", () => {

update()

})

video.addEventListener("loadedmetadata", () => {

canvas.width = video.videoWidth

canvas.height = video.videoHeight

})

function update() {

context.drawImage(video, 0, 0)

requestAnimationFrame(() => update())

}

</script>

</body>

</html>

**-------------------------------------------------------------**

<!DOCTYPE html>

<html>current

<head>

<title>Probă verificare Multimedia</title>

</head>

<body>

<!-- "(3p) Adăugați în codul HTML al paginii un element de tip <canvas> și un element de tip <video>.

Se va asigura afișarea interfeței pentru controlul fișierului video disponibilă implicit în browser.

(3p) Modificați aplicația dezvoltată, astfel încât la click pe un buton să se asigure revenirea cu 10s în cadrul fișierului video.

(3p) Afișați pe canvas video-ul în tonuri de gri." -->

<canvas id="canvas" style="filter: grayscale();"></canvas>

<video id="video" src="media/video.mp4" controls></video>

<input id="buton" type="button" value="Reia">

<script>

"use strict";

const buton = document.getElementById("buton");

const video = document.getElementById("video");

const canvas = document.getElementById("canvas");

const context = canvas.getContext("2d");

buton.addEventListener('click', function() {

video.play();

var secunde = video.currentTime - 10;

video.currentTime = secunde;

})

video.addEventListener("play", () => {

update()

})

video.addEventListener("loadedmetadata", () => {

canvas.width = video.videoWidth

canvas.height = video.videoHeight

})

function update() {

context.drawImage(video, 0, 0)

requestAnimationFrame(() => update())

}

</script>

</body>

</html>

**-------------------------------------------------------------**

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Probă verificare Multimedia</title>

</head>

<body>

<!-- "(3p) Adăugați în codul HTML al paginii un element de tip <canvas> și un element de tip <img> în care se va afișa fișierul „photo.jpg” din directorul „media”.

(3p) Scrieți codul care va afișa pe canvas imaginea în care au fost înlocuite coloanele pare cu o culoare la alegere.

(3p) Desenați un chenar cu o grosime de 5px pe cele patru laturi ale canvas-ului." -->

<canvas id="canvas" style="border:5px solid #000;" ></canvas>

<img src="media/photo.jpg">

<script>

"use strict";

var canvas = document.getElementById("canvas")

var context = canvas.getContext("2d");

</script>

</body>

</html>

**-------------------------------------------------------------**

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Probă verificare Multimedia</title>

</head>

<body>

<!-- (3p) Adăugați în codul HTML al paginii un element de tip <canvas>

și un element de tip <img> în care se va afișa fișierul „photo.jpg” din directorul „media”.

(3p) Scrieți o funcție care primește doi parametrii, primul de

tipul HTMLImageElement, iar al doilea o valoare intre 0 si 255.

Funcția transforma imaginea inițiala într-o imagine alb-negru prin compararea mediei

valorilor pe canalele RGB pentru fiecare pixel cu valoarea celui de-al doilea parametru.

Imaginea rezultata va fi afișată pe canvas la coordonatele (0,0).

(3p) Desenați un dreptunghi plin cu o culoare la alegere în mijlocul canvas-ului." -->

<canvas id="canvas"></canvas>

<img id="img" src="media/photo.jpg">

<script>

"use strict";

const canvas = document.getElementById("canvas");

const context = canvas.getContext("2d");

context.fillStyle = 'green';

context.fillRect(20,20,200,100)

(context.fillRect(canvas.clientWidth /2, canvas.clientHeight/2,10,10);) asa il pui în mijlocul canvasului

</script>

</body>

</html>

**-------------------------------------------------------------**

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Probă verificare Multimedia</title>

</head>

<body>

<!-- (3p) Adăugați în codul HTML al paginii un element de tip <canvas> și un element

de tip <img> în care se va afișa fișierul „photo.jpg” din directorul „media”.

(3p) Scrieți codul care afișează pe canvas histograma imaginii, luând în considerare

doar componenta roșu.

(3p) Afișați prenumele propriu utilizând culoarea verde. -->

<canvas id="canvas"></canvas>

<img src="media/photo.jpg">

<script>

"use strict";

const canvas = document.getElementById("canvas");

const img = document.getElementById("src");

const context = canvas.getContext("2d");

context.font = "20px Arial";

context.fillStyle = "green";

context.fillText("Ceva",50,50);

</script>

</body>

</html>

**-------------------------------------------------------------**

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Probă verificare Multimedia</title>

</head>

<body>

<!-- (3p) Adăugați în codul HTML al paginii un element de tip <canvas>, un element de tip <svg> și un element de tip <img> în care se va afișa fișierul „photo.jpg” din directorul „media”.

(3p) Scrieți codul care va afișa pe canvas imaginea în care au fost înlocuite liniile impare cu o culoare la alegere.

(3p) Adăugați în cadrul elementului de tip svg un cerc. La click pe cerc se va asigura modificarea coordonatelor acestuia cu o valoare la alegere."-->

<canvas id="canvas"></canvas>

<svg id="svg">

<circle id="circle" cx="50" cy="50" r="40" stroke="black" stroke-width="3" fill="red" />

</svg>

<img src="media/photo.jpg">

<script>

"use strict";

const svg = document.getElementById("svg");

const circle = document.getElementById("circle");

svg.addEventListener('click', function(){

circle.setAttributeNS(null, "cx", 90);

circle.setAttributeNS(null, "cy", 90);

})

</script>

</body>

</html>

**-------------------------------------------------------------**

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Probă verificare Multimedia</title>

</head>

<body>

<!--"(3p) Adăugați în codul HTML al paginii un element de tip <svg>, un element de tip <audio> și un <canvas>. Se va asigura afișarea interfeței pentru controlul fișierului audio disponibilă implicit în browser.

(3p) Adăugați un contur în jurul elementului de tip canvas. La click pe jumătatea stânga a canvas-ului se va începe redarea fișierului audio. La click pe jumătatea din dreapta a canvas-ului se va trece elementul audio în starea de pauză.

(3p) Adăugați utilizând JavaScript un dreptunghi în cadrul elementului svg. Dreptunghiul își va schimba culoarea în funcție de starea elementului audio (play / pauză). Culoarea se va modifica și în situația în care redarea fișierului se realizează cu ajutorul interfeței disponibile implicit în browser." -->

<canvas id="canvas" style="border:5px solid #000;"></canvas>

<svg id="svg"></svg>

<audio id="audio" src="media/audio.mp3" controls></audio>

<script>

"use strict";

const canvas = document.getElementById("canvas");

const context = canvas.getContext("2d");

const svg = document.getElementById("svg");

const audio = document.getElementById("audio");

let rect = document.createElementNS('http://www.w3.org/2000/svg', 'rect');

rect.setAttributeNS(null, 'x', 10);

rect.setAttributeNS(null, "y", 10);

rect.setAttributeNS(null, 'width', 100);

rect.setAttributeNS(null, 'height', 50);

rect.style = 'fill: green;';

svg.appendChild(rect);

canvas.addEventListener("click", (ev)=>{

const x = ev.offsetX;

const y = ev.offsetY;

if(x<canvas.clientHeight/2){

audio.play();

rect.style = "fill:green;";

}else{

audio.pause();

rect.style = "fill:blue;";

}

})

</script>

</body>

</html>

**-------------------------------------------------------------**

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Probă verificare Multimedia</title>

</head>

<body>

<!-- "Notă: Rezolvările se vor puncta doar dacă rulează fără erori.

(3p) Adăugați în codul HTML al paginii un element de tip <canvas> și un element de tip <img> în

care se va afișa fișierul „photo.jpg” din directorul „media”.

(3p) Declarați funcția „processImage"" care primește un parametru de tip HTMLImageElement și

un parametru de tip HTMLCanvasElement. Funcția afișează imaginea în tonuri de gri pe canvas la coordonatele (0,0).

Funcția va fi apelată la click pe un buton. Notă: imaginea prelucrată se va afișa pe canvas la dimensiuni

identice cu cele ale imaginii inițiale.

(3p) Afișați prenumele propriu în mijlocul elementului de tip canvas." -->

<canvas id="canvas"></canvas>

<img id="img" src="media/photo.jpg">

<script>

"use strict";

const canvas = document.getElementById("canvas");

const context = canvas.getContext("2d");

const img = document.getElementById("img");

context.font = "20px Arial";

context.fillStyle = "green";

context.fillText("Eduard",50,50);

</script>

</body>

</html>

**-------------------------------------------------------------**

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Probă verificare Multimedia</title>

</head>

<body>

<!-- "(3p) Adăugați în codul HTML al paginii un element de tip <canvas> și un element de tip <img> în care se va afișa fișierul „photo.jpg” din directorul „media”.

(3p) Scrieți o funcție care primește doi parametrii, primul de tipul HTMLImageElement, iar al doilea o valoare intre 0 si 255. Funcția transforma imaginea inițiala într-o imagine alb-negru prin compararea mediei valorilor pe canalele RGB pentru fiecare pixel cu valoarea celui de-al doilea parametru. Imaginea rezultata va fi afișată pe canvas la coordonatele (0,0).

(3p) Desenați un dreptunghi plin cu o culoare la alegere în mijlocul canvas-ului." -->

<canvas id="canvas"></canvas>

<img id="img" src="media/photo.jpg">

<script>

"use strict";

const canvas = document.getElementById("canvas");

const context = canvas.getContext("2d");

const img = document.getElementById("img");

context.fillStyle="green";

context.fillRect(20,20,100,200);

</script>

</body>

</html>

**-------------------------------------------------------------**

1. <!DOCTYPE html>
2. <html>
3. <head>
4. <title>Probă verificare Multimedia</title>
5. </head>
6. <body>
7. <!-- (3p) Adăugați în codul HTML al paginii un element de tip <svg>, un element de tip <audio> și un <canvas>. Se va asigura afișarea interfeței pentru controlul fișierului audio disponibilă implicit în browser.
8. (3p) Desenați un dreptunghi de culoare roșie în colțul dreapta jos al elementului svg. Dreptunghiul își va modifica culoarea atunci când cursorul mouse-ului se găsește deasupra sa.
9. (3p) Afișați pe canvas durata fișierului audio cu un font la alegere.-->
10. <svg id="svg" style="border:5px solid black;"></svg>
11. <audio id="audio" src="media/audio.mp3" controls></audio>
12. <canvas id="canvas"></canvas>
13. <script>
14. "use strict";
15. const canvas = document.getElementById("canvas");
16. const context = canvas.getContext("2d");
17. const audio = document.getElementById("audio");
18. const svg = document.getElementById("svg");
19. let rect = document.createElementNS("http://www.w3.org/2000/svg", "rect")
20. rect.setAttributeNS(null, "x", 230);
21. rect.setAttributeNS(null, "y", 100);
22. rect.setAttributeNS(null, "width", 50);
23. rect.setAttributeNS(null, "height", 50);
24. rect.style="fill:red";
25. svg.appendChild(rect);
26. rect.addEventListener("mouseenter", function(){
27. rect.style="fill:blue";
28. })
29. </script>
30. </body>
31. </html>

**-------------------------------------------------------------**

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Probă verificare Multimedia</title>

</head>

<body>

<!-- ]

(3p) Adăugați în codul HTML al paginii un element de tip <svg>, un element de tip <audio> și un <canvas>.

Se va asigura afișarea interfeței pentru controlul fișierului audio disponibilă implicit în browser.

(3p) La rularea fișierului audio se va afișa în elementul de tip svg un dreptunghi.

La trecerea elementului audio în modul pauză se va afișa în svg un element de tip cerc.

Cercul / dreptunghiul se vor afișa și în situația în care redarea fișierului se realizează cu ajutorul interfeței disponibile implicit în browser.

(3p) La click pe jumătatea de sus a canvas-ului se va începe redarea fișierului audio. La click pe jumătatea de jos a canvas-ului se va trece elementul în modul pauză.

-->

<svg id="svg" style="border: 5px solid black;"></svg>

<audio id="audio" src="media/audio.mp3" controls></audio>

<canvas id="canvas" style="border: 5px solid black;"></canvas>

<script>

"use strict";

const canvas = document.getElementById("canvas");

const context = canvas.getContext("2d");

const audio = document.getElementById("audio");

const svg = document.getElementById("svg");

let circle = document.createElementNS("http://www.w3.org/2000/svg", "circle");

let rect = document.createElementNS("http://www.w3.org/2000/svg", "rect");

audio.addEventListener("play", function(){

rect.setAttributeNS(null, "x", 10);

rect.setAttributeNS(null, "y", 10);

rect.setAttributeNS(null, "width", 100);

rect.setAttributeNS(null, "height", 100);

rect.style="fill:red";

svg.appendChild(rect);

svg.removeChild(circle);

})

audio.addEventListener("pause", function(){

circle.setAttributeNS(null, "cx", 90);

circle.setAttributeNS(null, "cy", 90);

circle.setAttributeNS(null, "r", 40);

svg.removeChild(rect);

svg.appendChild(circle);

})

canvas.addEventListener("click", (ev)=>{

const x = ev.offsetX;

const y = ev.offsetY;

if(x<canvas.clientWidth/2 && y<canvas.clientWidth/2){

audio.play();

}else{

audio.pause();

}

})

</script>

</body>

</html>

**-------------------------------------------------------------**

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Probă verificare Multimedia</title>

</head>

<body>

<!-- "(3p) Adăugați în codul HTML al paginii un element de tip <canvas> și un element de tip <audio>.

Se va asigura afișarea interfeței pentru controlul fișierului audio disponibilă implicit în browser.

(3p) Adăugați un buton care să permită trecerea aplicației în starea de redare, respectiv de pauză. Asigurați modificarea textului de pe buton.

(3p) Afișați pe canvas prenumele scris la un unghi de 90 de grade." -->

<audio id="audio" src="media/audio.mp3" controls></audio>

<canvas id="canvas" style="border: 5px solid black;"></canvas>

<input id="button" type="button" value="Play/Pause">

<script>

"use strict";

const canvas = document.getElementById("canvas");

const context = canvas.getContext("2d");

const audio = document.getElementById("audio");

const button = document.getElementById("button");

button.addEventListener("click", function(){

if(audio.paused){

audio.play();

button.value="Pause";

}else{

audio.pause();

button.value="Play";

}

})

context.font="20px Arial";

context.fillStyle="green";

context.rotate(90\*Math.PI/180);

context.fillText("Eduard", 10, -100);

</script>

</body>

</html>

**-----------------------------------------------------------**

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Probă verificare Multimedia</title>

</head>

<body>

<!-- "(3p) Adăugați în codul HTML al paginii un element de tip <svg>, un element de tip <video> și un <canvas>. Se va asigura afișarea interfeței pentru controlul fișierului video disponibilă implicit în browser.

(3p) Afișați în cadrul elementului svg durata fișierului video.

(3p) Desenați pe canvas conținutul fișierului video rotit cu 180 de grade." -->

<svg id="svg">

<text id="text" x="0" y="15">...</text>

</svg>

<video src="media/video.mp4" id="video" controls></video>

<canvas id="canvas"></canvas>

<script>

"use strict";

const svg = document.getElementById("svg");

const video = document.getElementById("video");

const canvas = document.getElementById("canvas");

const ctx = canvas.getContext("2d");

const text = document.getElementById("text");

video.addEventListener("timeupdate", () => {

text.innerHTML = video.currentTime;

});

setInterval(draw, 33);

ctx.rotate(Math.PI);

function draw()

{

ctx.drawImage(video, -canvas.width, -canvas.height, canvas.width, canvas.height);

}

</script>

</body>

</html>

**-----------------------------------------------------------**

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Probă verificare Multimedia</title>

<!-- "(3p) Adăugați în codul HTML al paginii un element de tip <canvas> și un element de tip <audio>. Se va asigura afișarea interfeței pentru controlul fișierului audio disponibilă implicit în browser, precum și rularea fisierului audio într-o buclă.

(3p) Modificați aplicația dezvoltată, astfel încât la click pe un buton să se asigure revenirea cu 10s în cadrul fișierului audio.

(3p) Afișați în permanență pe canvas starea fișierului audio (""paused"" / ""playing""). " -->

</head>

<body>

<canvas id="canvas"></canvas>

<audio id="audio" controls loop>

<source src="media/audio.mp3" type="audio/mp3">

</audio>

<input type="button" id="button" value="10s">

<script>

"use strict";

const audio = document.getElementById("audio");

const button = document.getElementById("button");

button.addEventListener("click", function() {

audio.currentTime = audio.currentTime - 10;

})

const canvas = document.getElementById("canvas");

const context = canvas.getContext("2d");

context.fillText("paused", 10, 50);

audio.addEventListener('play', function() {

context.clearRect(0, 0, canvas.clientWidth, canvas.clientHeight);

context.fillText("playing", 10, 50);

})

audio.addEventListener('pause', (evt) => {

context.clearRect(0, 0, canvas.clientWidth, canvas.clientHeight);

context.fillText("paused", 10, 50);

})

</script>

</body>

</html>

**-----------------------------------------------------------**

<!--"(3p) Adăugați în codul HTML al paginii un element de tip <canvas>, un element de tip <svg> și un element de tip <video>.

Se va asigura afișarea interfeței pentru controlul fișierului video disponibilă implicit în browser.

(3p) Afișați în permanență pe svg momentul curent de timp aferent elementului de tip video.

(3p) Afișați în permanență pe canvas video-ul, convertind colțul dreapta jos la tonuri de gri."

-->

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Probă verificare Multimedia</title>

</head>

<body>

<canvas id="canvas" width="500" height="200" style="border: 10px solid blue;"></canvas>

<svg id="svg" width="500" height="200" style="border: 10px solid orange;"></svg>

<video id="video" src="media/video.mp4" controls></video>

<script>

"use strict";

const canvas = document.getElementById("canvas");

const svg = document.getElementById("svg");

const video = document.getElementById("video");

const element = document.createElementNS("http://www.w3.org/2000/svg", "text");

element.setAttributeNS(null, "x", 5);

element.setAttributeNS(null, "y", 20);

var txt = document.createTextNode(video.currentTime);

element.appendChild(txt);

svg.appendChild(element);

video.addEventListener("timeupdate", function(){

txt.textContent = video.currentTime;

element.appendChild(element);

})

**-----------------------------------------------------------**

**-----------------------------------------------------------**

**-----------------------------------------------------------**

**-----------------------------------------------------------**

**-----------------------------------------------------------**

**-----------------------------------------------------------**

**-----------------------------------------------------------**