

Almacenamiento y Canvas

Desarrollo en Entorno Cliente

En esta práctica consiste en crear una sencilla aplicación de dibujo donde permitas al usuario crear diferentes áreas cuadradas. Cada área se creará usando el ratón sobre un objeto canvas que debe aparecer centrado, con unas dimensiones de 800x600 píxeles y de un color de fondo gris claro. Al pulsar sobre dicho canvas se fijará el punto que se corresponde con la esquina superior izquierda del rectángulo (que quedará marcado con un pequeño círculo de un 1 píxel de radio), al clicar una segunda vez sobre el canvas se marcará la que será la esquina inferior derecha del rectángulo y este quedará completamente dibujado y pintado del color que quieras. Podremos dibujar tantos rectángulos como queramos y estos podrán solaparse sin problemas. Cada rectángulo debe poder guardarse en la memoria del navegador aunque este sea cerrado y redibujarse en pantalla al iniciar la aplicación.

Para guardar la información sobre los rectángulos se ha de crear un constructor de objeto llamado `Rectangulo(...)`. Puede recibir como parámetro lo que estimes oportuno. Para guardar información sobre coordenadas y puntos debes crear también un constructor de objeto llamado `Punto(x,y)` que reciba dos argumentos correspondientes a las dos coordenadas de dicho punto en el canvas. Para terminar el modelo de la aplicación puedes crear tantas estructuras y funciones como necesites.

Para **entregar esta práctica** sube todos los archivos que hayas utilizado a través del aula virtual (ficheros html, js, css o php). **No los comprimas en ningún formato**, nómbralos como quieras y súbelos de manera independiente cada uno de ellos antes de la fecha indicada.