

Alban Le Goff
Arthur Lalande

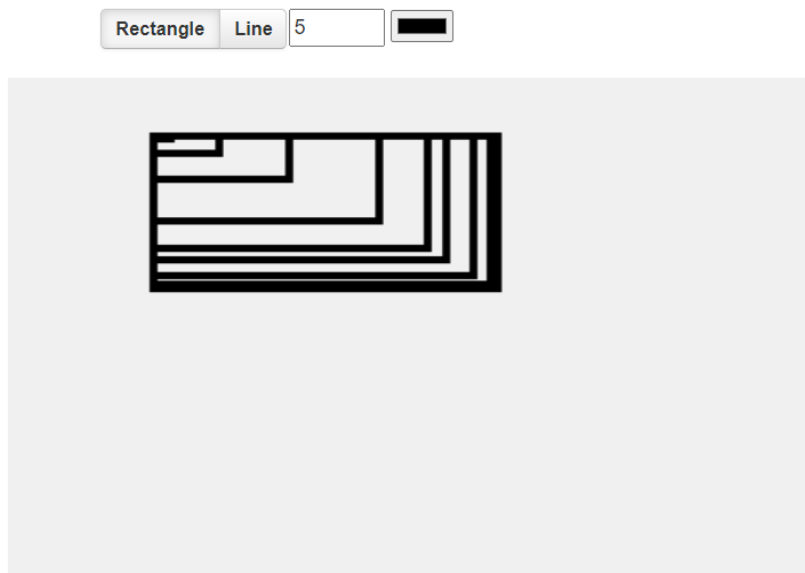
Rapport TP1: à la découverte de JS

Remarques

Pour tester le tp, il suffit d'ouvrir le fichier canvas.html dans le navigateur.
Pour ce tp, nous avons utilisé la branche master de ce répertoire git:
<https://github.com/albanLG/tpWeb>

Compte-rendu

Nous avons terminé le tp à la question 15 : on peut créer des lignes et rectangles/carrés, régler la taille et la couleur. On peut aussi supprimer des formes. Mais il y a des bugs. Par exemple, quand je trace une ligne et qu'en suite je change la couleur/taille du tracé, si je dessine un rectangle, la ligne précédente va changer sa couleur/taille...
De plus, si je commence par dessiner un rectangle, on constate que le tracé est buggé.



En revanche, ce dernier bug est purement graphique, c'est à dire que si je dessine un trait juste après, mon rectangle réapparaît normalement.

Nous avons répondu aux questions dans l'ordre. Nous avons commencé par créer une classe DnD, qui permet de relier ses fonctions mousedown, mousemove et mouseup aux events (click) du canvas. Ces fonctions ont pour but de renseigner au contrôleur les coordonnées du curseur lors d'un clic, ce qui permet de savoir où créer la forme.
On a ensuite créé le script model.js, contenant les classes drawing (contient une array de

toutes les formes), Forme, Ligne (classe fille de Forme) et Rectangle (classe fille de Forme). Après, nous avons créé le script view.js contenant les fonctions paint des classes de notre modèle.

Finalement, nous avons terminé le tp en créant le script controller.js, disposant d'un objet DnD et d'un objet drawing. Quand mousedown est exécuté, on ajoute à la liste des formes de DnD une nouvelle forme à la position indiquée par DnD. Tant que mousemove est exécuté, on redéfinit le dernier élément de la liste de forme avec les nouvelles coordonnées de DnD. La fonction mouseup ne fait rien de particulier. On a aussi lié les balises input du html aux attributs color, shape et lineWidth du controller.

Conclusion

Ce tp nous a permis de mettre en pratique le patron de conception MVC. Grâce à ce tp, nous avons découvert certaines choses, comme par exemple qu'on peut créer des classes/objets en javascript.