

Produção de Conteúdos Multimédia

Aula de Laboratório de Produção de Conteúdos Multimédia

FotoPrint

Rui Jesus

Introdução

Este trabalho tem com objetivo a familiarização das técnicas utilizadas em JavaScript para desenhar objetos no *canvas* e o desenvolvimento de aplicações em JavaScript seguindo o paradigma de programação orientada a objetos.

O objectivo é implementar uma aplicação em HTML5/JavaScript para construir fotos para imprimir compostas por imagens reais (*raster*) e objetos sintéticos desenhados no *canvas*. A aplicação deverá ter pelo menos as seguintes funcionalidades:

- 1 Inserir imagens e objetos no canvas;
- 2 Remover elementos do canvas;
- 3 Print foto (gerar URL com uma imagem do canvas);
- 4 Escolher a cor de objeto;
- 5 Alterar cor de fundo (background) do canvas;
- 6 Drag & Drop de objetos;
- 7 Alterar a dimensão dos objetos (Opcional).

Em baixo é apresentado um *link* para o *site* do w3schools que deve ser consultado durante o desenvolvimento do questionário.

http://www.w3schools.com/

Objetivos

O desenvolvimento da aplicação será dividido em duas partes:

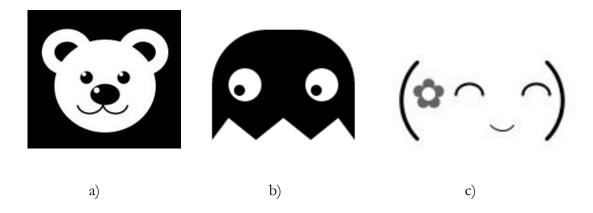
- 1ª Implementação de vários objetos no canvas;
- 2ª Desenvolvimento da interface da aplicação.

No final da primeira aula o aluno terá de ter, pelo menos, 3 funções construtoras que permitam desenhar no *canvas* os 3 objetos indicados em baixo (função construtora com os métodos *draw()* e *overcheck()*). O código com a aplicação desenvolvida deverá ser entregue até ao dia 11 de Dezembro de 2015 utilizando a plataforma Moodle.

Trabalho Laboratorial

Implementação dos objetos no canvas - Parte 1

1. Implemente em JavaScript uma função construtora para cada uma das seguintes figuras que permita desenhar e deslocar as figuras no *canvas*:

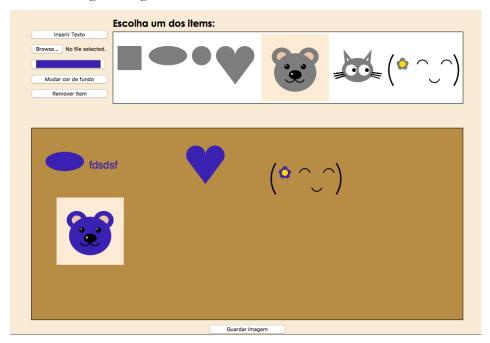


Nota: a cor dos objetos deverá ser variável. As funções construtoras devem seguir a estrutura hierárquica de objetos fornecida pelo docente (FotoPrint Alunos 2.zip).

2. Repita a questão anterior para um objeto à sua escolha diferente dos anteriores (Opcional).

Desenvolvimento da Interface - Parte 2

3. Com o código das figuras anteriores e o código fornecido pelo docente desenvolva uma aplicação com as funcionalidades indicadas anteriormente e com uma interface semelhante à seguinte figura:



Sugestão: um clique com o botão esquerdo do rato num item no painel superior deve desenhar o item na tela em baixo numa posição pré-definida ou na última posição do rato.