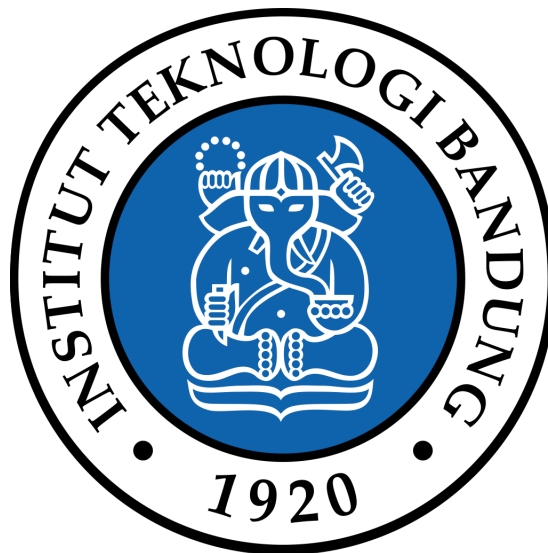


**Laporan Tugas 1**

**IF3260 Grafika Komputer**

**2D Web Based CAD (Computer-Aided Design)**



Disusun oleh

**Kelompok 06 - Kelas 01**

Yan Arie Motinggo	13518129
Arjuna Marcelino	13519021
Mohammad Dwinta Harits Cahyana	13519041

**Program Studi Teknik Informatika**

**Sekolah Teknik Elektro dan Informatika**

**Institut Teknologi Bandung**

**2022**

## **I. Deskripsi**

2D Web Based CAD merupakan suatu website application yang dapat digunakan untuk membuat model berupa garis, persegi/segiempat, dan poligon. Melalui website ini, pengguna dapat menggambar secara langsung atau menampilkan model yang sudah terlebih dahulu didefinisikan di file eksternal. Program ini bekerja dalam web browser yang mendukung HTML5 dan Javascript. Beberapa fitur yang tersedia pada aplikasi kami adalah:

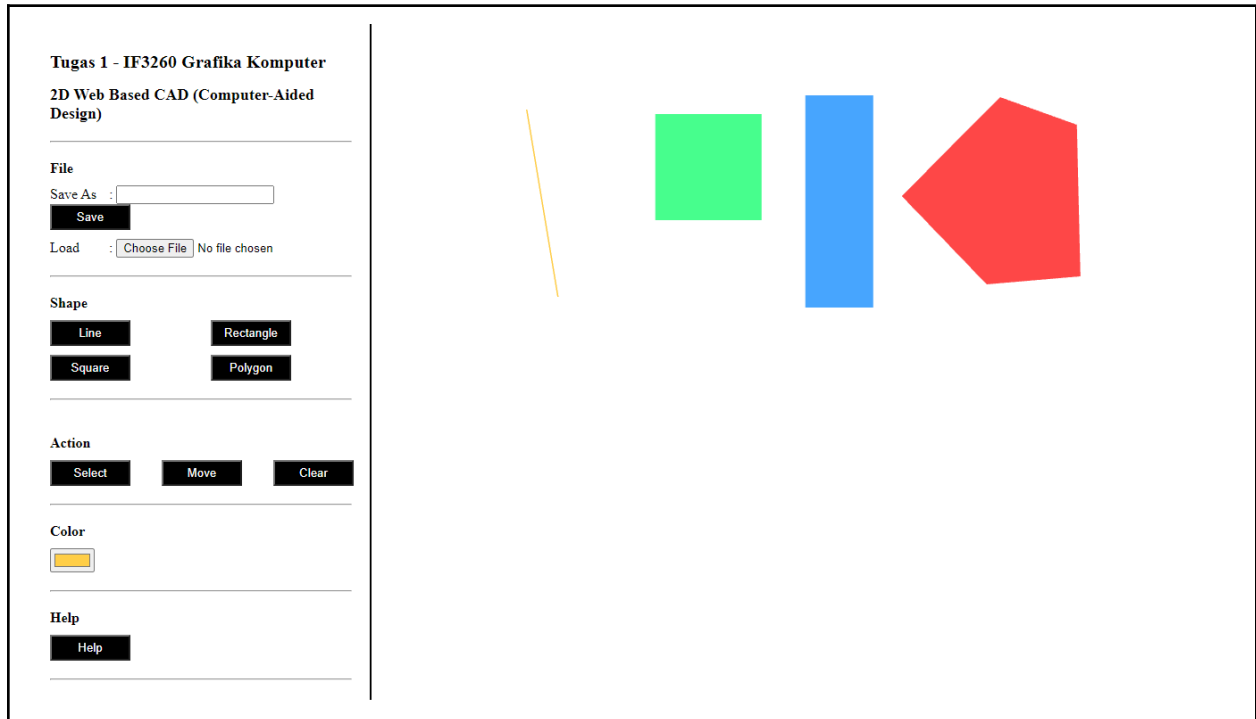
1. Menggambar model berupa; garis, persegi, dan poligon.
2. Mengubah warna dari model
3. Menggeser titik kontrol/simpul dengan mouse.
4. Mengubah panjang garis dari model
5. Mengubah ukuran sisi persegi
6. Memiliki menu help yang memudahkan pengguna baru untuk dapat melakukan operasi di atas tanpa harus bertanya.
7. Menyimpan model dalam suatu file eksternal
8. Membuka model dari file eksternal

## II. Hasil

Kami berhasil membuat 2D Web Based CAD menggunakan HTML, CSS, dan Vanilla Javascript. Untuk source code sendiri dapat dilihat di link

<https://github.com/arjunamarcelino/grafkom1-cad>

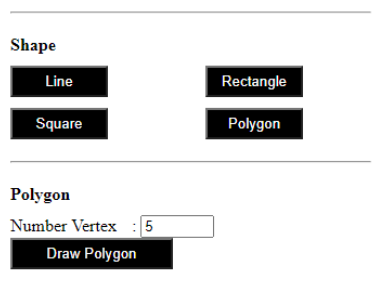
Berikut ini contoh hasil aplikasi yang dibuat:



### III. Manual/Contoh Fungsionalitas

#### 1. Membuat Model

- User memilih model yang akan dibuat pada menu di sebelah kiri



Shape

Line Rectangle

Square Polygon

Polygon

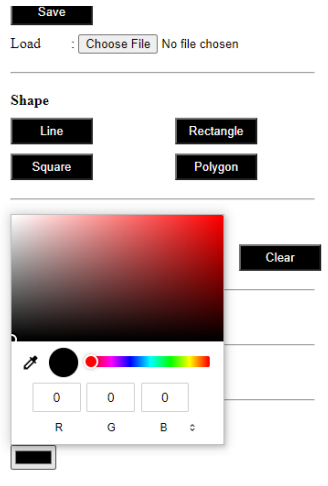
Number Vertex : 5

Draw Polygon

- Untuk model dengan jenis:
  1. Untuk model garis, user dapat mengklik dan menahan titik awal dari garis terlebih dahulu, kemudian di-drag atau digeser menuju titik akhir garis.
  2. Untuk model persegi, user dapat mengklik dan menahan titik dari persegi terlebih dahulu, kemudian di-drag atau digeser menuju titik akhir persegi yang berlawanan dari titik awal.
  3. Untuk model persegi panjang, user dapat mengklik dan menahan titik dari persegi panjang terlebih dahulu, kemudian di-drag atau geser menuju titik akhir persegi panjang yang berlawanan dari titik awal.
  4. Untuk model poligon, User perlu memasukkan terlebih dahulu jumlah sisi yang akan dibuat lalu, tentukan titik awal dari poligon dengan mengklik layar, kemudian geser kursor dan klik titik selanjutnya hingga titik yang terakhir.

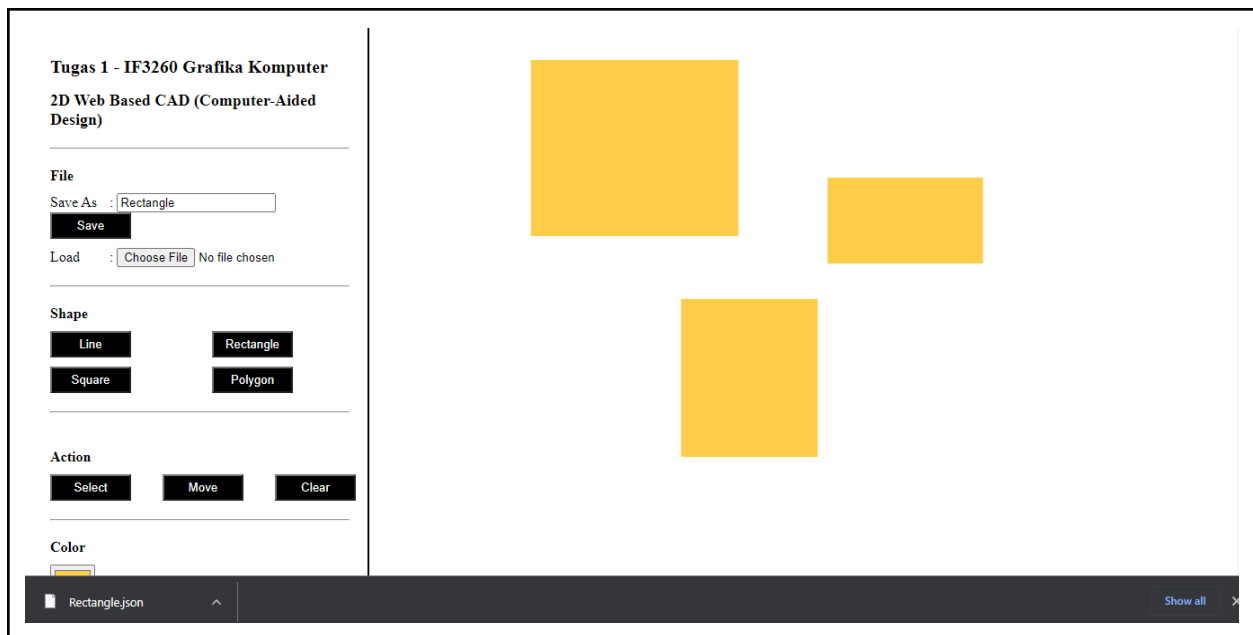
## 2. Memilih Warna

Pada bagian color di menu sebelah kiri, user dapat memilih warna dengan mengklik color picker untuk menentukan warna yang diinginkan.



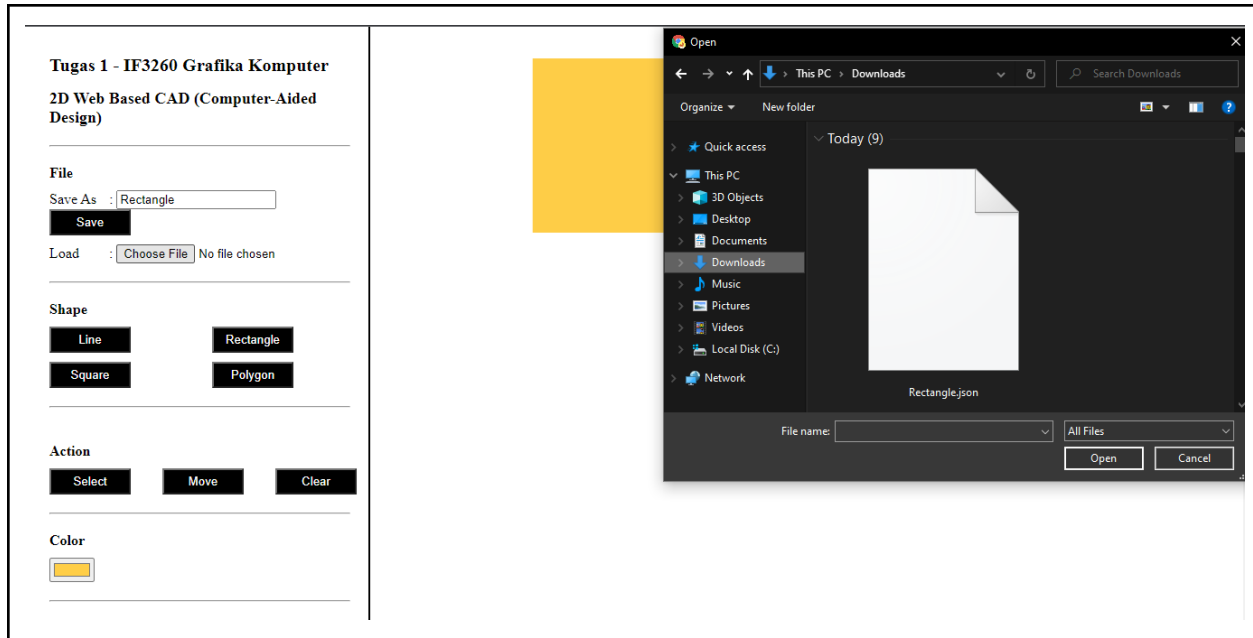
## 3. Menyimpan model yang telah dibuat

- Input nama file pada input field pada bagian file
- klik opsi save pada bagian file



#### 4. Memuat berkas penyimpanan model

- Pada bagian file klik opsi load
- Pilih berkas yang ingin dimuat



#### 5. Membersihkan Halaman

Klik opsi Clear pada menu di sebelah kiri

#### 6. Membuka Menu Bantuan

Klik opsi help pada menu di sebelah kiri

#### IV. Kontribusi Individual

NIM	Nama	Kontribusi
13518129	Yan Arie Motinggo	Laporan, Html page, Halaman Help,Membuat utility function shader dan buffer
13519021	Arjuna Marcelino	Membuat utility function shader dan buffer, save dan load data, fungsi draw square dan polygon, html page (user interface).
13519041	Mohammad Dwinta Harits Cahyana	Mmebuat fungsi draw line dan rectangle.