

Learning to Program with F#
Exercises
Department of Computer Science
University of Copenhagen

Jon Sparring, Martin Elsmann, Torben Mogensen, Christina Lioma

August 31, 2022

I det følgende skal vi benytte os af biblioteket Canvas til at lave et interaktiv applikation in F#.

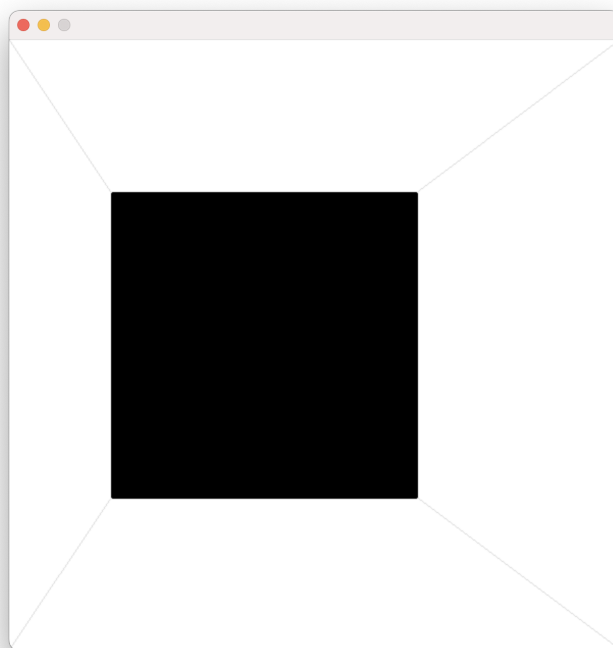
0.1 Canvas

0.1.1 Opgave(r)

0.1.1: Målet med denne opgave er at lave et simpelt, interaktivt program, som kunne være starten til et spil el. lign. Målet er, at der skal

- (a) oprettes et interaktivt canvas
- (b) tegnes en sort kasse på hvid baggrund og med grå streger fra hjørnerne af kassen til de nærmeste hjørner på canvasset
- (c) når bruger trykker på højre hhv. venstre piletast, så skal kassen og de tilhørende streger flyttes til højre hhv. venstre.

Et eksempel på, hvordan det kunne se ud ses her:



Du kan med fordel tage udgangspunkt i demoprogrammet `color_boxes.fsx`, og benytte funktionerne `runApp`, `setLine`, `getKey`.

Du skal kort beskrive din løsning i LaTeX vha. `opgave.tex` skabelonen, og afleveringen skal som minimum indeholde et screen-shot af dit Canvas vinduet