cancas editor

version 1.1

Petit editeur graphique en ligne :

Permet de créer et modifier des images directement à travers le navigateur. Supportant la technologie Html5 couplé à CSS et un moteur WebGL.

Technologie utilisée :

* Html5
* Css 3.0
* WebGL

Les serveurs Web

La Framework Balafon accompagné du langage PHP7.2 combiné au serveur Apache2+

Les Menu

Chaque élément de menu est enregistré avec la méthode Javascript :

igk.winui.cancasEditor.Actions.regMenuAction(action\_name, options)

où « options » sont les options passé au menu une fois que celui-ci sera créer :

de même voici les paramètres par défaut associer au membre options

|  |  |
| --- | --- |
| Nom | Description |
| callback | Fonction de rappel qui sera invoquée lors de l’appel de la fonction. |
| index | Position du menu dans la liste des menus. Cela dans le but d’ordonnée les éléments peu importe leur traduction. |

Problème pour les menu cliquable pour les équimement mobile, le touch ne permet pas de faire un :hover sur un élément. Résoudre se problème consiste à mettre en place un système qui permettra d’ajouté une classe css à notre element forçant le sous menu à s’afficher.

Canvas Editor est une application web dont le but est de proposer une interface d’édition de contenu graphique et web en ligne. Travaillant de concert avec balafon, il proposera la création et l’édition d’image vectoriel en s’appuyant sur la structure xml propriétaire. Création d’interface pour une vue balafon.

Création d’environment propre à la 3D avec webgl.

Totalement orienté client, son moteur s’appuie essentielement sur javascript et c’est-à-dire essentiellement charger chez le client à l’aide

mis dans un espace de nom propre. « igk.winui.canvasEditor »

Glossaire :

Le moteur : c’est l’ensemble des fichiers javascript qui seront utilisés pour le bon fonctionnement de l’application. Réparti en fichier qui constitue l’espace de nom à l’exception du dossier « assets » qui lui reprend l’ensemble des fichiers ressources utilisés par le moteur.

L’ensemble des services disponibles se trouve dans le dossier « services » du moteur. Chaque application présente dans l’interface implémentera un unique service nommé. Chaque service inscrit dans l’espace de nom sera construit par l’application à la demande et se trouvera exposer quelques-unes des fonctionnalités.

Exemple de service : le service publisher

Ce dernier permet d’enregistrer des évènements à publier et chaque évènement sera nommé de manière personnaliser afin de permettra une gestion évènementielle de l’application.

Cas d’utilisation

l’initialisation du menu vas