

WORLD TRADE CENTER

In deze oefening bouwen we een applicatie waarmee je kan schuiven tussen een vóór- en een na-foto.

Deze oefening is gebaseerd op een [artikel van The Huffington Post](#).

De voornaamste JavaFX klassen die we voor deze oefening nodig hebben zijn:

- [javafx.scene.canvas.Canvas](#)
- [javafx.scene.canvas.GraphicsContext](#)

Raadpleeg in eerste instantie de [JavaFX documentatie](#) als je ergens vast zit!



1 WIREFRAME

De wireframe die bij deze oefening hoort is triviaal. Je mag deze als oefening bouwen met behulp van een tool naar keuze.

2 HOOFDSCHERM AANMAKEN – MVP

Er is uitzonderlijk geen *model* klasse.

De *view* klasse is **WTCView**. **RasterView** is een **VBox**. We werken deze klasse uit in punt 3.

De *presenter* klasse is **Presenter**. De presenter zorgt er voor dat bij het verplaatsen van de **slider** de view aangepast wordt. Je hoeft deze klasse niet aan te passen.

De **Main** klasse is gegeven en hoeft je niet aan te passen.

3 UI OPBOUWEN

De controls, de methode **initialiseNodes** en de methode **layoutNodes** zijn gegeven en hoeft je niet aan te passen.

3.1 De methode **updateCanvas**

Deze methode heeft één parameter: het percentage dat getoond moet worden van de linker foto.

- Haal de **GraphicsContext** op uit je **Canvas**.
- Teken de linker-foto (**BEFORE**):
 - Gebruik de methode [drawImage](#) met **negen** parameters.
 - Je moet slechts een deel van de **Image** te tekenen:
 - Vanaf (0, 0) tot aan (breedte * percentage / 100, hoogte)
 - Breedte en hoogte heb je ter beschikking als **IMAGE_WIDTH** en **IMAGE_HEIGHT**
 - Dit zijn parameters 2 t/m 5

- De **Image** moet terechtkomen op je **Canvas**:
 - Op locatie (0, 0) tot aan (breedte * percentage / 100, hoogte)
 - Dit zijn parameters 6 t/m 9
- Teken de rechter-foto (**AFTER**):
 - Gebruik de methode drawImage met **negen** parameters.
 - Je moet slechts een deel van de **Image** te tekenen:
 - Vanaf (breedte * percentage / 100, 0) tot aan (breedte, hoogte)
 - Dit zijn parameters 2 t/m 5
 - De **Image** moet terechtkomen op je **Canvas**:
 - Op locatie (breedte * percentage / 100, 0) tot aan (breedte, hoogte)
 - Dit zijn parameters 6 t/m 9
- Teken de verticale zwarte lijn:
 - Zet de kleur van je lijn op zwart (**setStroke**)
 - Zet de dikte van je lijn op 3.0 (**setLineWidth**)
 - Teken je lijn (**strokeLine**)
 - Het bepalen van (x1, y1) en (x2, y2) is analoog aan de berekeningen die je eerder hebt gedaan met het percentage!

4 AFHANDELEN EVENTS

De presenter is reeds uitgewerkt voor deze oefening.