

Développement Front

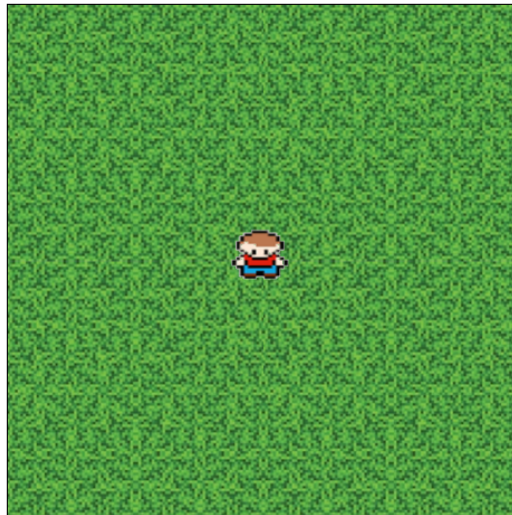
EXERCICE 1 :

Il s'agit de déplacer un sprite de personnage avec les touches directionnelles du clavier sur un canvas de dimensions 512×512 .

L'image du personnage affichée change à chaque appui sur une des touches.

Le personnage ne peut pas sortir du canvas.

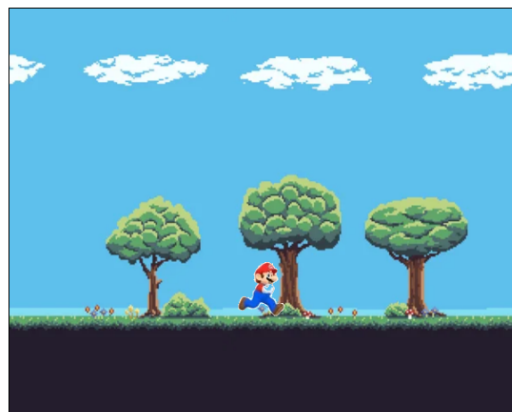
Il faut utiliser les images fournies.



EXERCICE 2 :

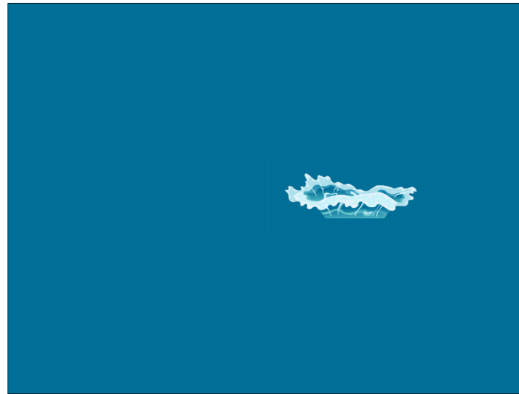
Une image de fond défile indéfiniment pendant que le personnage de Mario court dans un canvas de dimensions 600×480 .

Il faut utiliser les images fournies.



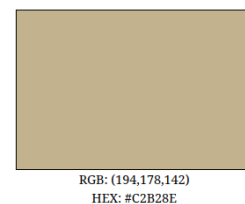
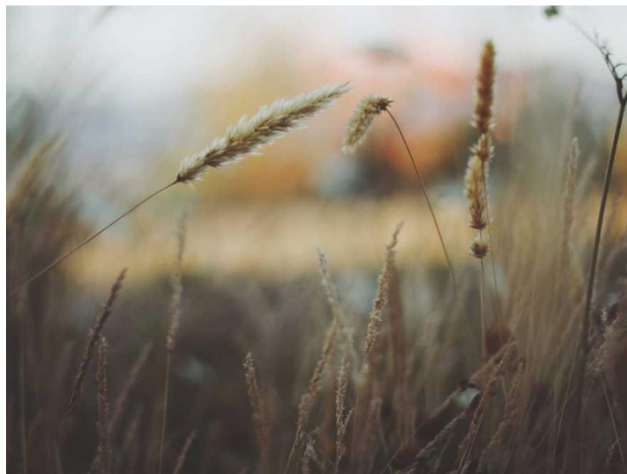
EXERCICE 3 :

Lorsqu'on clique dans un canvas de dimensions 1024×768 , une animation de goutte se déclenche. Il faut utiliser l'image fournie avec le sujet ainsi que le fichier `infoSprite.js`.



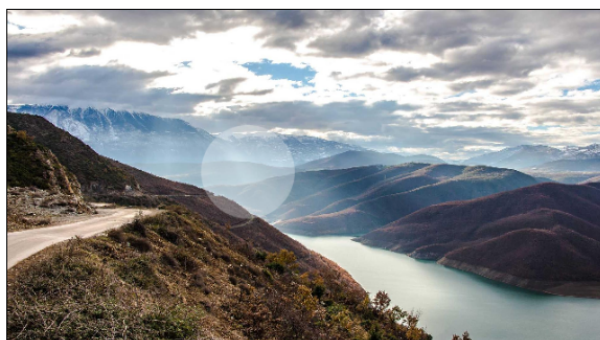
EXERCICE 4 :

Lorsqu'on clique dans une image, des informations s'affichent sur la couleur du pixel cliqué comme sur la capture ci-dessous.



EXERCICE 5 :

Une image de dimensions 1920×1080 est affichée dans un canvas de dimensions 640×360 . La zone de l'image survolée par la souris est affichée en taille réelle dans un deuxième canvas comme sur la capture ci-dessous (effet de loupe).



EXERCICE 6 :

Pour modifier la couleur d'un pixel d'une image en niveaux de gris, il suffit de remplacer chaque composante r , v , b par la moyenne des trois :

$$r = \frac{r + v + b}{3} \quad v = \frac{r + v + b}{3} \quad b = \frac{r + v + b}{3}$$

Afficher l'une à côté de l'autre une image en couleurs et sa transformation en niveaux de gris comme sur la capture ci-dessous.

