

Computergrafik 2 / Aufgabe 1.1

JavaScript und 2D Canvas

SoSo 2016

In dieser Aufgabe üben Sie das Lesen und Verstehen von fremdem JavaScript-Code und bauen einige Objekte und Funktionen für interaktive 2D-Grafik im HTML `<canvas>`-Element.

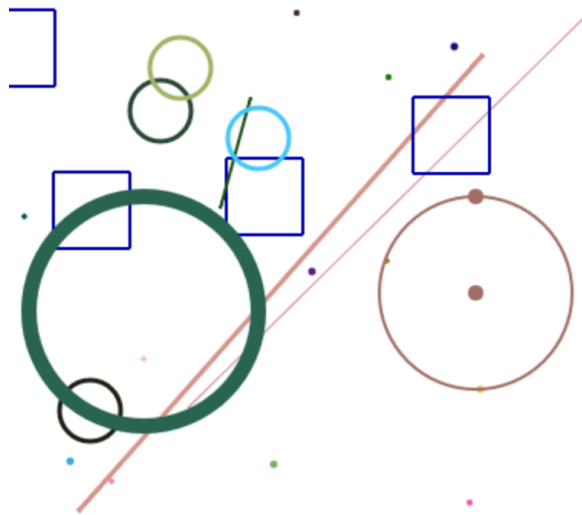


Abbildung 1: Ergebnisausgabe

Vorbereitung Laden Sie *cg2-a01.1-canvas.zip* von Moodle herunter und entpacken Sie dieses Verzeichnis, so dass es neben den Verzeichnissen aus der vorangegangenen Übung *cg2-a00-warmup/* und *lib/* liegt. Öffnen Sie die darin enthaltene *index.html* mit dem Browser.

Die Applikation erlaubt dem User, über einen Button "new line" neue Liniensegmente (mit zufälligen Eigenschaften) zur Szene hinzuzufügen. Durch Klicken auf ein Liniensegment wird dieses ausgewählt und kann dann mittels Anfassern (Draggers) manipuliert werden.

Das Framework für Aufgabe 1 besteht aus einer HTML-Datei und einigen JavaScript-Modulen. Studieren Sie den Code (beginnend bei *app.js*) und machen Sie sich mit dem Aufbau und der Funktionsweise dieser Module vertraut. Versuchen Sie, die in der SU und den Handouts vorgestellten Patterns zu erkennen und nachzuvollziehen. **Mehr zum Aufbau des Frameworks finden Sie im Anhang dieses Aufgabenblatts.**

Aufgabe 1: Aufgabenstellung

- 1 Fügen Sie der *index.html* einen weiteren Button hinzu, mit dem neue Kreise mit zufälliger Position und Größe erzeugt werden können. Implementieren Sie dazu in *html_controller.js* einen neuen Callback, der beim Klicken des neuen Buttons aufgerufen wird und ein *Circle*-Objekt erzeugt (siehe 3).

- 2 Fügen Sie der *index.html* noch einen weiteren Button hinzu, mit dem neue Punkte (gefüllte Kreise mit sehr kleinem Radius) mit zufälliger Position erzeugt werden können. Implementieren Sie dazu in *html_controller.js* einen weiteren neuen Callback, der beim Klicken des neuen Buttons aufgerufen wird und ein *Point*-Objekt erzeugt (siehe 3).
- 3 Implementieren Sie analog zu line ein Modul *circle* bzw. *point*, welches interaktiv manipulierbare Kreise für die Szene bereitstellt. Objekte vom Typ *Circle* benötigen folgende Methoden (Point analog dazu mit festem Radius):
 - a Konstruktor (mit Mittelpunkt und Radius als Parameter)
 - b *draw(context)* stellt den Kreis in dem als Parameter übergebenen 2D Rendering-Kontext grafisch dar. Verwenden Sie z.B. die Canvas-2D-Funktion *arc()*, ein Beispiel finden Sie in *PointDragger.draw()*.
 - c *isHit(context,pos)* überprüft, ob die als Parameter übergebene Mausposition auf den Kreis fällt. (Vgl. auch *PointDragger.isHit()*). Hierbei soll nicht getestet werden, ob die Maus sich im Inneren des Kreises befindet, sondern ob der Rand des Kreises getroffen wurde. Implementieren Sie eine kleine Toleranz, z.B. von ± 2 Pixeln.
 - d *createDraggers()* erzeugt eine Liste von Anfasser-Objekten, mit denen man den Kreis interaktiv manipulieren kann. Verwenden Sie zunächst einen einfachen *PointDragger*, um den Mittelpunkt des Kreises verschiebbar zu machen.
- 4 Fügen Sie der HTML-Seite einen Parameter-Bereich hinzu, in welchem die Farbe und die Liniendicke des gerade ausgewählten Elements manipuliert werden können. Verwenden Sie dazu z.B. HTML-`<input>`-Elemente vom Typ "color" bzw. "number". Erweitern Sie das Modul *html_controller* um die entsprechende Funktionalität. Beim Selektieren und Manipulieren eines Objekts werden die aktuellen Werte des Objekts angezeigt, und beim Verändern der Werte in den Eingabefeldern wird das gerade ausgewählte Objekt im Canvas aktualisiert dargestellt. Tipp: Mittels *SceneController.onSelection()* und *SceneController.onObjChange()* können Sie eine eigene Callback-Funktion übergeben, die aufgerufen wird, wenn sich die Auswahl ändert oder ein Objekt per *Dragger* manipuliert wird; mittels *SceneController.getSelectedObject()* können Sie das aktuell selektierte Objekt erfragen.
- 5 Erweitern Sie den Parameter-Bereich der HTML-Seite so, dass Sie bei Kreisen auch der Radius angezeigt wird und durch Eingabe einer Zahl verändert werden kann. Bei Objekten, die keine Radius-Eigenschaft besitzen, soll auch kein Radius angezeigt werden. Tipp: *jQuery show()* und *hide()*.
- 6 **Zusatzaufgabe 1 (notwendig, um 1.0 erzielen zu können)** Implementieren Sie einen weiteren *Dragger*, der es dem Benutzer erlaubt, den Radius des Kreises zu manipulieren.
- 7 **Zusatzaufgabe 2 (notwendig, um 1.0 erzielen zu können)** Implementieren Sie ein weiteres Objekt, dass sich aus Linien zusammensetzt (z.B. ein Rechteck oder eine Sternform) und die gleichen Manipulationsmöglichkeiten, wie die anderen Objekte besitzt.

Implementierungshinweise Verwenden Sie wo sinnvoll die in der SU vorgestellten Konzepte von Modulen, Objekten und Callbacks.

- Entwerfen Sie den Code in Modulen in entsprechend dem Coding Style des Frameworks.
- Verwenden Sie keine zusätzlichen externen Bibliotheken.
- Vermeiden Sie jegliche Verunreinigung des globalen Namensraums.
- Dokumentieren Sie den Code so ausführlich wie im Framework vorgegeben.
- Lesen Sie sich in die Verwendung der Funktionen *parseInt()* oder *parseFloat()* ein und wenden Sie diese an geeigneter Stelle an.

Bewertungskriterien Die Bewertung erfolgt auf Basis Ihrer Demonstration in der Übung nach der Abgabe, sowie ggf. zusätzlich auf Basis der Inspektion Ihres Quellcodes. Die Qualität Ihrer Präsentation sowie der Erklärungen Ihres Codes sind ausschlaggebend.

Wenn Sie alle Pflichtaufgaben korrekt implementiert haben, Ihr Code gut strukturiert ist und Sie ihn gut erklären können, erhalten Sie die Note 2.0.

Wenn Sie zusätzlich auch die optionalen Aufgaben implementiert haben und Ihr demonstriertes Codeverständnis, auch für das Framework, exzellent ist, können Sie die Note 1.0 erreichen.

Abgabe Dies ist *Teilaufgabe 1.1*; die Bearbeitungszeit der Teilaufgabe ist für ca. eine Woche ausgelegt, kann aber aufgrund der Anfangshürden etwas mehr Zeit benötigen. Die Abgabe der gesamten Aufgabe 1 soll via Git bis zu dem dort angegebenen Termin erfolgen. Der letzte Commit/Push zählt. Lokale Änderungen am SourceCode nach der Deadline sind nicht erlaubt. Verspätete Abgaben werden mit einem Abschlag von 1.0-Notenpunkten je angefangener Woche Verspätung belegt.

Demonstrieren und erläutern Sie Ihre Lösung in der nächsten Übung nach dem Abgabetag. Die Qualität Ihrer Demonstration ist, neben dem abgegebenen Code, ausschlaggebend für die Bewertung! Es wird erwartet, dass alle Mitglieder einer Gruppe anwesend sind und Fragen beantworten können.

Anhang: Struktur des Mini-Frameworks Die Datei *index.html* definiert u.a. einen HTML5-Canvas, zu welchem in *app.js* ein 2D-Rendering-Kontext erzeugt wird.

Des weiteren wird eine initial leere Szene (*scene.js*) erzeugt, welche eine einfache Sammlung von Objekten darstellt, die jeweils über eine *draw()*-Methode verfügen müssen, um sich im Canvas darzustellen. Mittels *Scene.addObjects()* können neue Objekte zur Szene hinzugefügt werden (Vorsicht: *addObjects()* erwartet ein Array von Objekten). Dabei werden später hinzugefügte Objekte auch später gemalt; d.h. das zuerst hinzugefügte Objekt liegt "hinten" und das zuletzt hinzugefügte "vorne." Die Szene unterscheidet nicht zwischen echten Objekten und Anfassern (Draggers) - es behandelt alle Objekte gleich.

Ein *SceneController* kontrolliert die Applikationslogik bei der Interaktion des Benutzers mit dem Canvas; er ist der Vermittler zwischen dem Canvas als "View" und den Szenen-Objekten als "Model". Er stellt einen Mechanismus zur Verfügung, der Maus-Events im Canvas-Element abfängt und diese an die Szenen-Objekte verteilt. Dazu werden alle Objekte in der Reihenfolge "front-to-back" durchlaufen, und für jedes Objekt wird mittels der Methode *isHit()* ermittelt, ob die Mausposition dieses Objekt trifft. Dem Objekt, welches beim Herunterdrücken der Maustaste getroffen wurde, werden dann z.B. die Drag-Events zugestellt. Des Weiteren implementiert der *SceneController* die Auswahl-Logik: wann wird welches Objekt selektiert / deselektiert. Wird ein Objekt selektiert, so ruft der *SceneController* an dem Objekt die Methode *createDraggers()* auf. Die zurückgelieferten Dragger werden dann als Objekte in die Szene eingefügt. Deselektion bedeutet, dass die (vom *SceneController* gemerkten) Dragger wieder aus der Szene entfernt werden.

Der *HtmlController* definiert Event-Handler für alle HTML-Elemente außerhalb des Canvas. Z.B. wird hier die Funktion definiert, die beim Klicken auf "new line" aufgerufen wird und ein Objekt vom Typ *Line* zur Szene hinzufügt, mit zufälligen Koordinaten und Farben.

Line: Neben *draw()* und *isHit()* definiert eine *Line* die Methode *createDraggers()*, welche zwei Anfasser zurückliefert, mit denen die Endpunkte der Linie interaktiv positioniert werden können (*PointDragger*). Dabei ist das Design der Anfasser von der Linie unabhängig; sie erhalten im Konstruktor Callback-Funktionen zum Lesen und Setzen der Position, über welche sie mit den ihnen zugeordneten Objekten kommunizieren. Auch die Anfasser sind Szenen-Objekte, die sich selbst mittels *draw()* im Canvas darstellen können.

2D-Vektoren: An vielen Stellen im Code werden 2D-Punkte oder -Vektoren als einfaches Array mit zwei Werten $[x,y]$ verwendet. Das Modul *vec2.js* bietet einige rudimentäre Funktionen zum Rechnen mit 2D-Vektoren.

Das Framework ist im Code relativ ausführlich dokumentiert - Fragen können natürlich in der Übung und im Moodle-Forum gestellt werden!