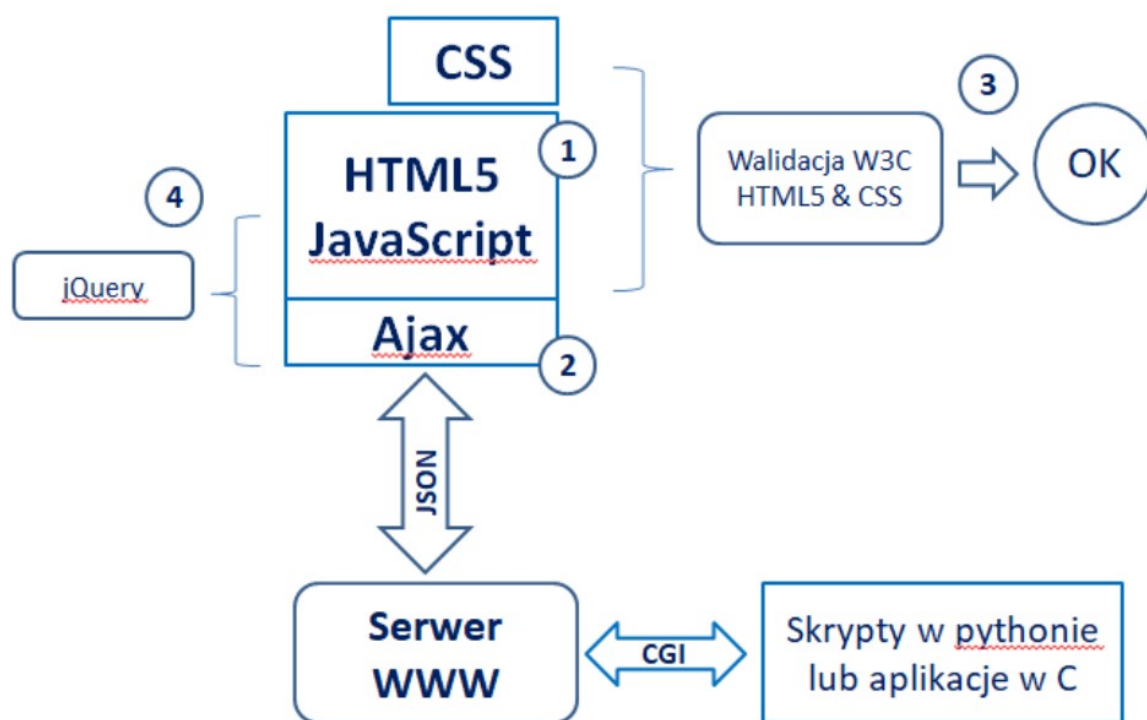


W ramach podanego tematu należy przygotować odpowiednie skrypty serwisu WWW dla klienta i serwera.

Strona klienta zawiera pliki: dokument HTML5, plik CSS oraz plik z funkcjami JavaScript realizującymi zadaną funkcjonalność przedstawioną w zadaniu. Do realizacji zadania po stronie klienta można wykorzystać bibliotekę jQuery.

Strona serwerowa zawiera odpowiednie skrypty napisane w języku python lub C.



Rys. 1 Prezentacja zagadnień do realizacji w ramach zadania 1.

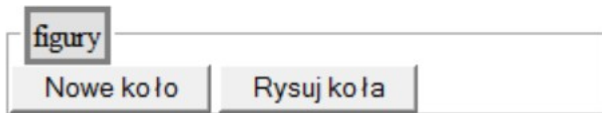
Poprawne wykonanie zadania wymaga spełnienia poniższych warunków:

1. Poprawne opracowanie skryptów po stronie klienta - dokument HTML5, plik CSS oraz skrypt z funkcjami w języku JavaScript realizujące prezentację dokumentu w przeglądarce oraz walidujące poprawność wprowadzonych danych (3pkt).
2. Poprawnie zrealizowana funkcjonalność przesyłania danych poprzez technologię AJAX. Po stronie klienta w języku JavaScript (3pkt), po stronie serwera w języku python lub C dostępna poprzez interfejs CGI (3pkt).
3. Dokumenty HTML5 i CSS poprawnie walidowane walidatorem W3C (1pkt).
4. Możliwe jest wykorzystanie w projekcie biblioteki jQuery.

- Zapisanie danych do pliku. **Po stronie klienta** wykorzystujemy funkcję w języku Javascript obsługującą obiekt XHR przesyłającą dane do serwera z wykorzystaniem metody GET lub POST protokołu http. **Po stronie serwera** zadanie zrealizowane jest z wykorzystaniem skryptu opracowanego w języku python – *zapisz_*.cgi*.
- Odczyt danych z pliku. **Po stronie klienta** odpowiednia funkcja w Javascript z wykorzystaniem obiektu XHR pobierająca dane z serwera z wykorzystaniem metody GET protokołu http. **Po stronie serwera** skrypt opracowany w języku python – *czytaj_*.cgi*
- Pliki *.txt należy utworzyć wykorzystując polecenie `touch`(polecenie utworzy pusty plik), a następnie należy mu nadać odpowiednie uprawnienia (`rw-r-rw-`) poleceniem `chmod`.

OPIS ZADANIA

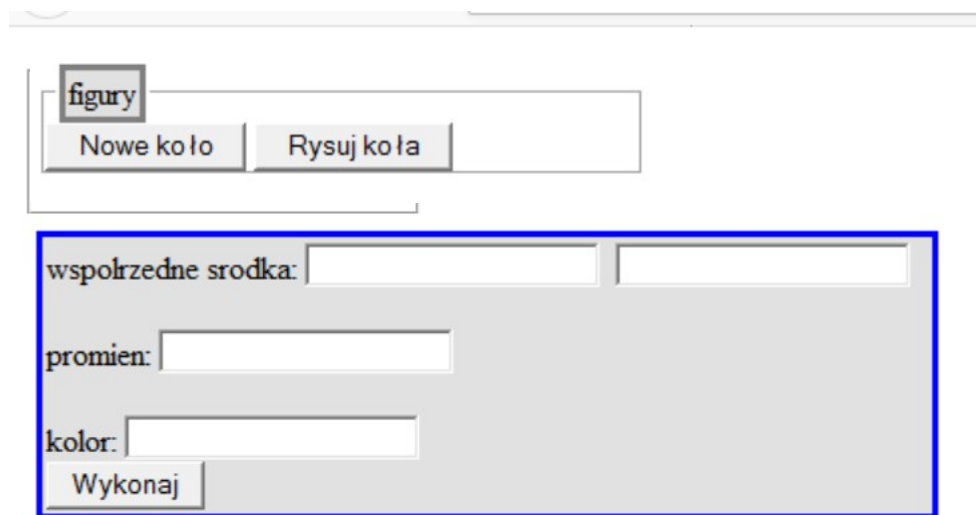
1. Panel startowy daje możliwość wyboru : stworzenie nowego koła lub rysowanie wybranych kół



Panel startowy z przyciskami: **figury**, **Nowe koło**, **Rysuj koła**

2. **Nowe koło** :

Wyświetla formularz pozwalający na wprowadzenie opisu nowego koła



Formularz do tworzenia nowego koła:

- Przyciski: **figury**, **Nowe koło**, **Rysuj koła**
- Współrzędne środka:
- Promień:
- Kolor:
- Przycisk: **Wykonaj**

3. Po wypełnieniu formularza (validacja czy wszystkie pola wypełnione i czy koło zmieści się w obrysie elementu canvas) zapis do pliku po stronie serwera (współrzędne środka, promień oraz kolor)

4. **Rysuj koła**

Przyciśnięcie tego przycisku powoduje wyświetlenie(AJAX) wszystkich kół zapisanych w pliku po stronie serwera , lub komunikatu, że nie ma żadnego koła w pliku

figury

Nowe koło

Rysuj koła

współrzędne : $x = 3.5$, $y = 6$ promień $r = 4.50$ kolor = red	Rysuj koło
współrzędne : $x = 3.5$, $y = 6$ promień $r = 4.50$ kolor = red	Rysuj koło
współrzędne : $x = 3.5$, $y = 6$ promień $r = 13.50$ kolor = green	Rysuj koło
współrzędne : $x = 3.5$, $y = 6$ promień $r = 7.65$ kolor = blue	Rysuj koło

6. Po naciśnięciu przycisku Rysuj koło nastąpi narysowanie wybranego kółka

