SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika komputerowa

Prowadzący: prof. dr hab. Vasyl Martsenyuk

**Laboratorium 2**

Data: 13.03.2022

Temat: Grafika 2D z użyciem HTML Canvas

Jan Głuch

Informatyka I stopień,

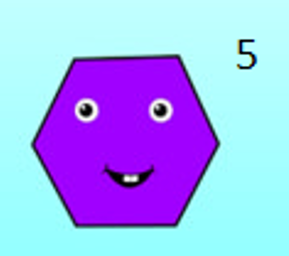
zaoczne,

4 semestr,

Gr. 2A

1. **Polecenia.**
   1. Zadanie 1

[Plik Lab2Ex1](https://e-uczelnia.ath.bielsko.pl/mod/resource/view.php?id=12335).html proponuje rozszerzenia do standardowych funkcji rysowania HTML Canvas.   
Narysować obraz zgodnie z wariantem zadania (używając zarówno standardowe jak i niestandardowe funkcje rysowania).



* 1. Zadanie 2

W [Plik Lab2Ex2](https://e-uczelnia.ath.bielsko.pl/mod/resource/view.php?id=12342).html program domyślnie rysuje szereg kwadratów.  
Stworzyć narzędzia pozwalające na wykonywanie czynności  
- "czyszczenie" canvasu - Clear button:  
- dodanie jednego nowego koloru do elementu <select>. Implementować nowy kolor przez funkcję doMouseMove.

-  opracowanie nowego narzędzia - rysowania szeregu wielokątów (zgodnie z wariantem zadania). Opcja ma być dostępna przez nowy element <select>

1. **Wprowadzane dane.**

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie**2.1**

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

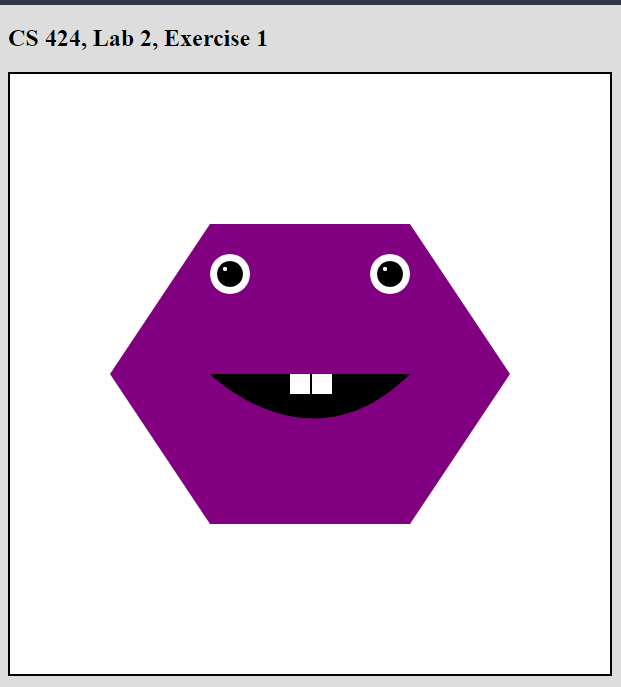
Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

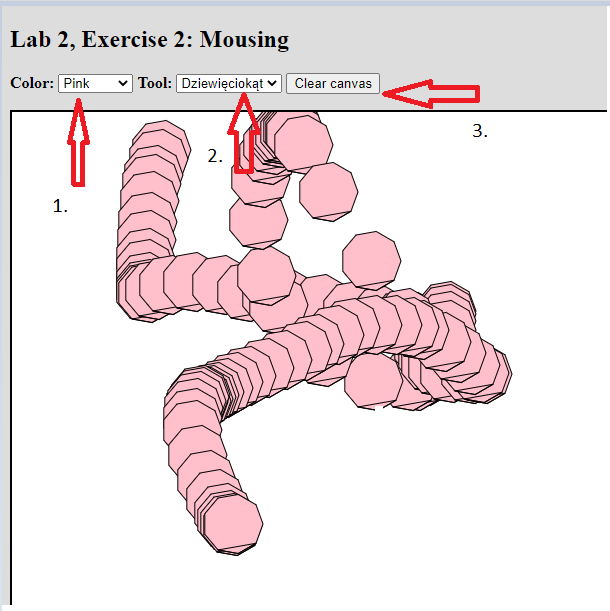
**2.2**

3.Wyniki

3.1 Zadanie 1.



3.2 Zadanie 2



4.Wnioski:

Do tworzenia prostych rysunków możemy wykorzystać metody klasy Graphics. Metody te są wystarczające w przypadku podstawowych rysunków dla apletów i aplikacji, ale nie nadają się do zastosowań wymagających tworzenia skomplikowanych rysunków. Z tymi możliwościami zapoznaliśmy się w przypadku wykonywania zadania 2. W zadaniu 1 narysowaliśmy wybraną figurę za pomocą tablic reprezentujących wierzchołki figury oraz zapoznaliśmy się z podstawowymi przekształceniami, na które pozwala nam biblioteka Java 2D.

Link do GitHuba: https://github.com/kenaj83/Grafika.git