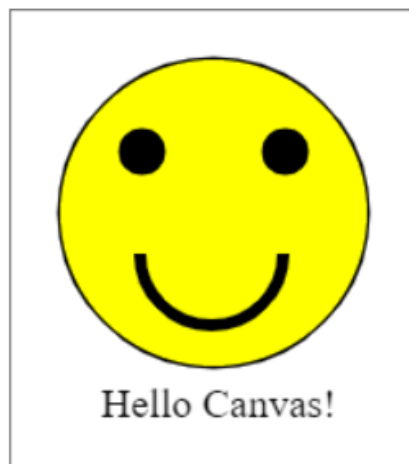

TP7 : Canvas et temps

Partie 1 : canevas

L'objectif de cette partie est de réaliser le dessin suivant en utilisant la technologie canvas :

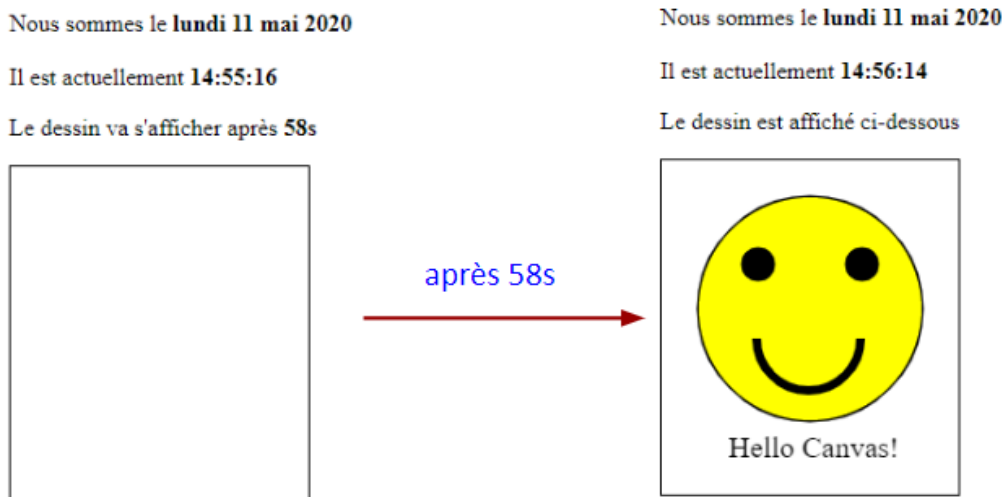


1. Créer un fichier HTML ayant un élément canevas de largeur 200 et de hauteur 225 et qui intègre un fichier smiley.css et un fichier smiley.js
2. Créer un fichier CSS (smiley.css) permettant de dessiner le cadre ci-dessous
3. Créer une fonction canvasApp() dans le fichier JS (smiley.js) permettant de générer l'affichage ci-dessus en suivant les consignes suivantes :
 - a. Le centre du cercle jaune est situé dans les coordonnées (100,100) et son rayon est 75. La largeur de sa ligne est 3

- b. Le centre de l'oeil gauche est situé dans les coordonnées (65, 70) et son rayon est 10.
 - c. Le centre de l'oeil droit est situé dans les coordonnées (135, 70) et son rayon est 10.
 - d. Le centre de la bouche est situé dans les coordonnées (99, 120) et son rayon est 35. La largeur de sa ligne est 6
 - e. La taille du texte est 20px et son style est sans serif. La position du texte est situé dans les coordonnées (45, 200)
4. Tester le bon fonctionnement du dessin dans une fonction main()

Partie 2 : temps

L'objectif de cette partie est de réaliser le dessin de la partie 1 tout en ajoutant des informations relatives au temps :



1. Ecrire une fonction `displayDateTime()` permettant d'afficher La date et l'heure actuelles (voir figure ci-dessus)
2. Ecrire une fonction `displayDecrementSeconds()` permettant de décrémenter les secondes pour modéliser le temps restant pour afficher le dessin de canvas. Quand le nombre de secondes est égale à 0, la phrase "Le dessin est affiché ci-dessous" ainsi que le dessin de la partie 1 seront affichés (voir figure ci-dessus)

