

MANUAL BOOK

2D Web Based CAD

Contents :

Fitur Aplikasi (FA)

- FA - Memilih tool draw
- FA - Save dan Load File
- FA - Menu Help
- FA - Mengubah Warna
- FA - Mengubah Ukuran Objek (Persegi)
- FA - Memilih Banyak Titik Sudut Poligon
- FA - Menyeleksi Objek

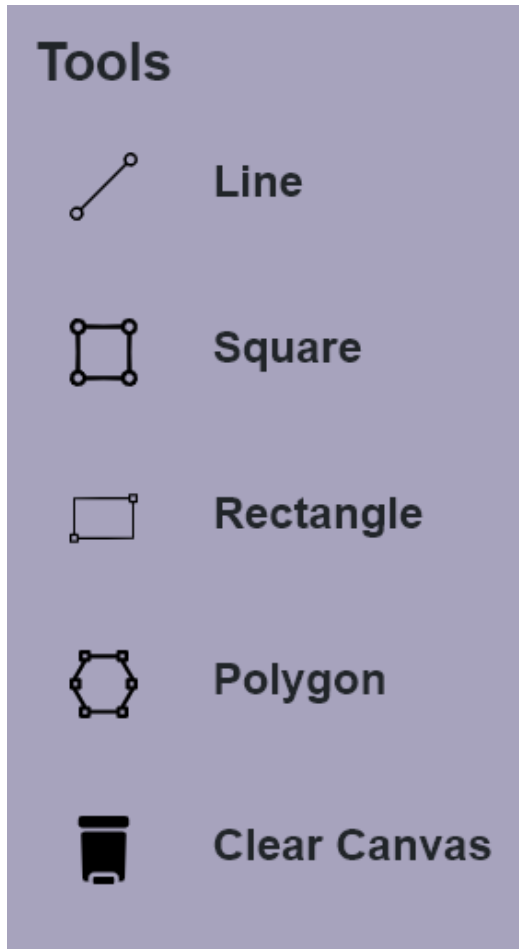
Usage (U)

- U - Draw Object (DO)
 - DO - Line
 - DO - Square
 - DO - Rectangle
 - DO - Polygon
- U- Edit Object (EO)
 - EO - Change Width
 - EO - Change Color
- U- Save Object in Canvas to File
- U - Load File to Object in Canvas

Made with love :)

Fitur Aplikasi :

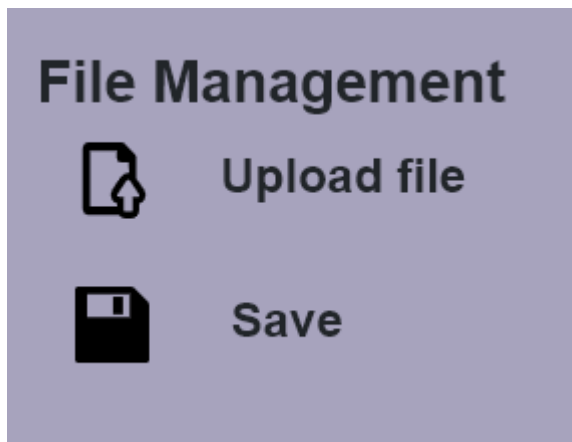
1. Memilih Tool Draw



Aplikasi ini memiliki beberapa mode *tool draw*, yaitu :

- **Tool Line** : Mode untuk menggambar garis dengan memilih dua titik pada kanvas
- **Tool Square** : Mode untuk menggambar persegi dengan memilih dua titik pada kanvas
- **Tool Rectangle** : Mode untuk menggambar persegi panjang dengan memilih dua titik pada kanvas
- **Tool Polygon** : Mode untuk menggambar poligon (segi banyak) dengan memilih jumlah titik tertentu pada kanvas
- **Tool Clear Canvas** : Mode untuk menghapus seluruh objek pada kanvas

2. Save dan Load File

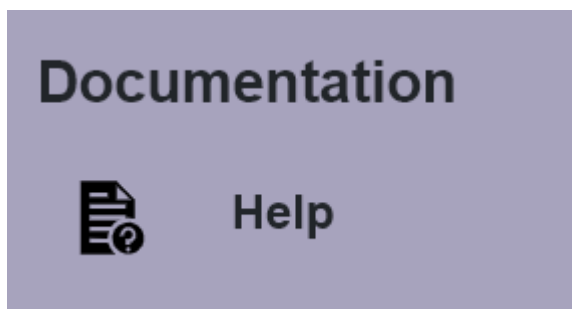


Aplikasi ini dapat menyimpan objek yang ada di kanvas serta me-*load* objek pada file ke dalam kanvas.

- **Upload File** : *Load* file yang sudah disimpan sebelumnya
- **Save** : Menyimpan objek-objek yang sudah dibuat ke dalam sebuah file dengan ekstensi .json

3. Menu Help

Aplikasi ini memiliki *manual book* yang dapat dibaca oleh pengguna untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan *tools* yang tersedia.



- **Help** : Melihat manual-book yang akan mengarahkan pengguna ke link pdf *manual book* yang dapat di-*download* juga.

4. Fitur mengubah warna



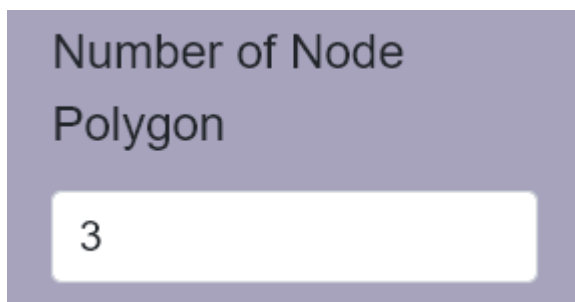
Fitur ini dapat memungkinkan pengguna untuk berkreasi dengan berbagai warna untuk bentuk-bentuk (*shape*) yang berbeda.

5. Fitur *shape width*



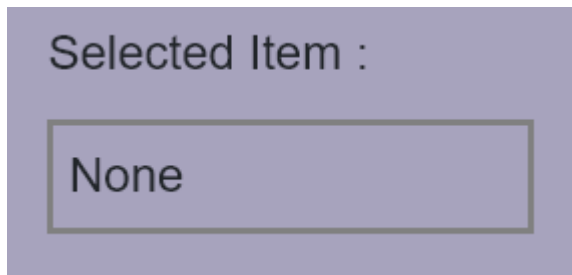
Fitur ini digunakan untuk mengubah ukuran sisi **persegi**.

6. Fitur memilih banyak titik sudut poligon



Fitur yang digunakan ketika pengguna memilih **tool [draw polygon](#)** sebelumnya. Kemudian, pengguna dapat memilih jumlah titik poligon sebanyak yang diinginkannya di atas kanvas.

7. Fitur Selection Item

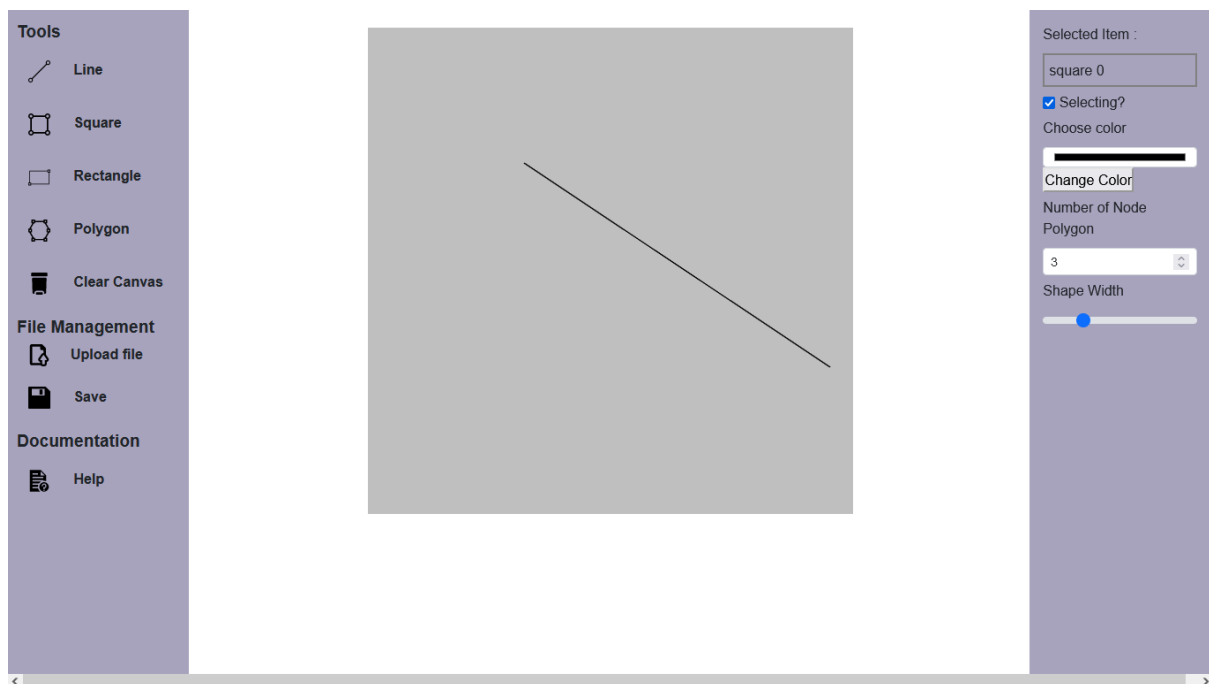


Fitur yang digunakan untuk memilih objek yang akan di-edit ukuran/*width*-nya (tersedia untuk model persegi / *square*) atau untuk mengubah warna poligon/model lain.

Contoh Penggunaan / *Usage* :

1. Draw Object

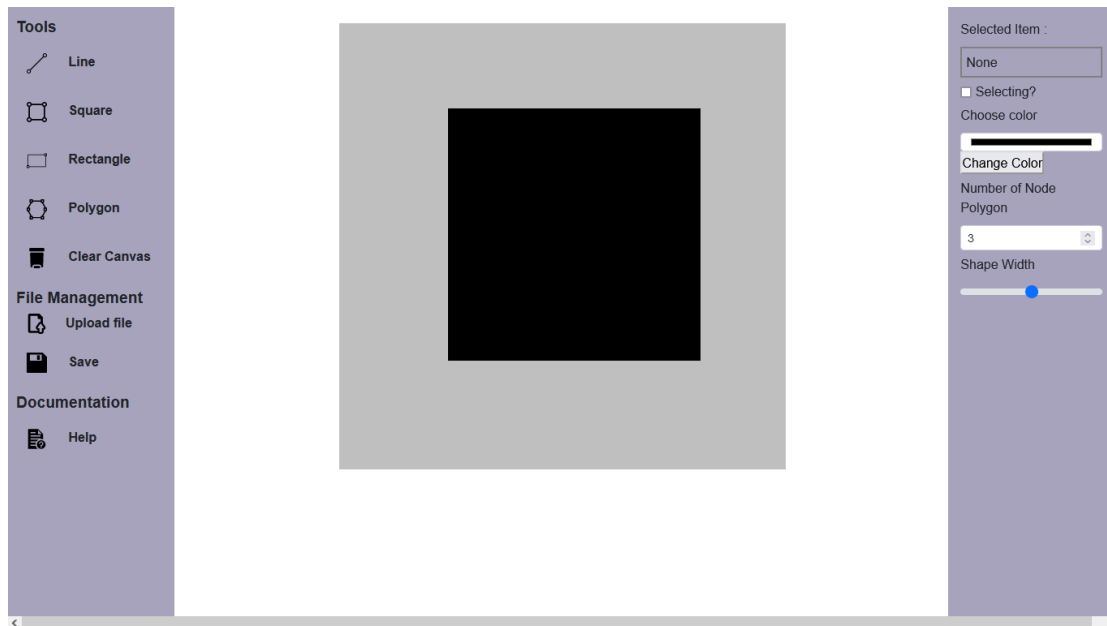
- Line



Langkah - Langkah :

- Pilih ikon [fitur line](#)
- Pilih dua titik pada kanvas untuk membentuk garis
- Garis akan terbentuk di atas kanvas

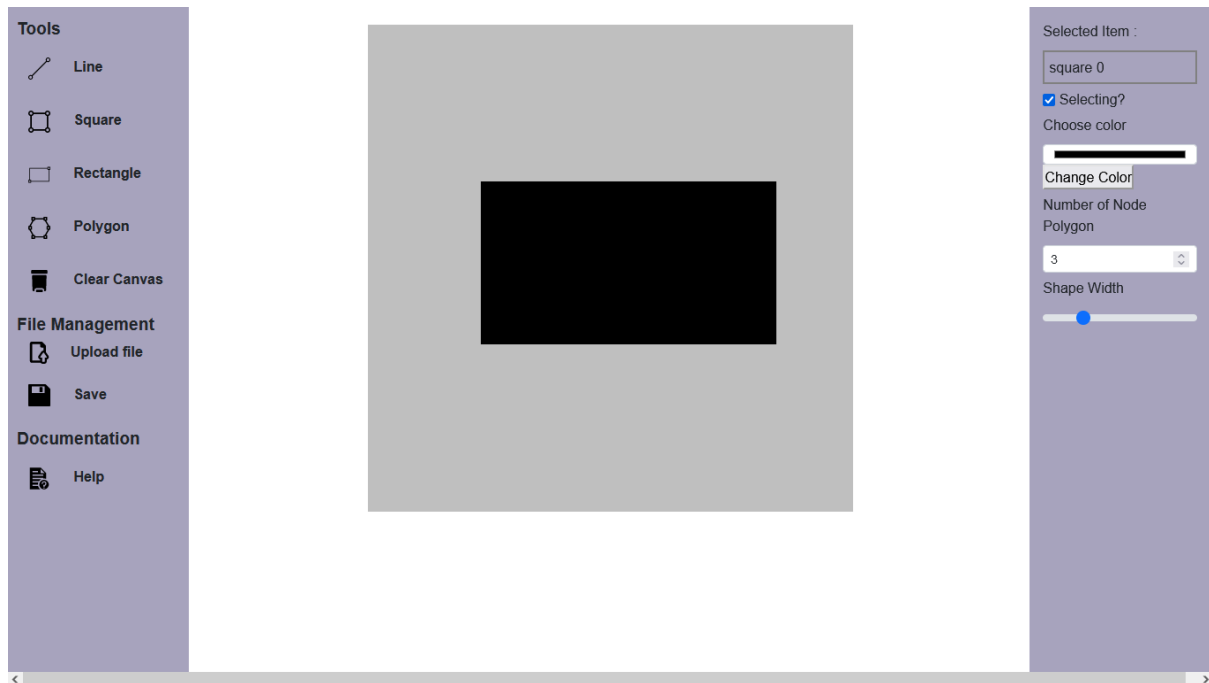
- Square



Langkah - Langkah :

- Pilih ikon [fitur square](#)
- Pilih dua titik pada kanvas untuk membentuk persegi
- Persegi akan terbentuk dan disesuaikan agar membentuk sisi yang sama

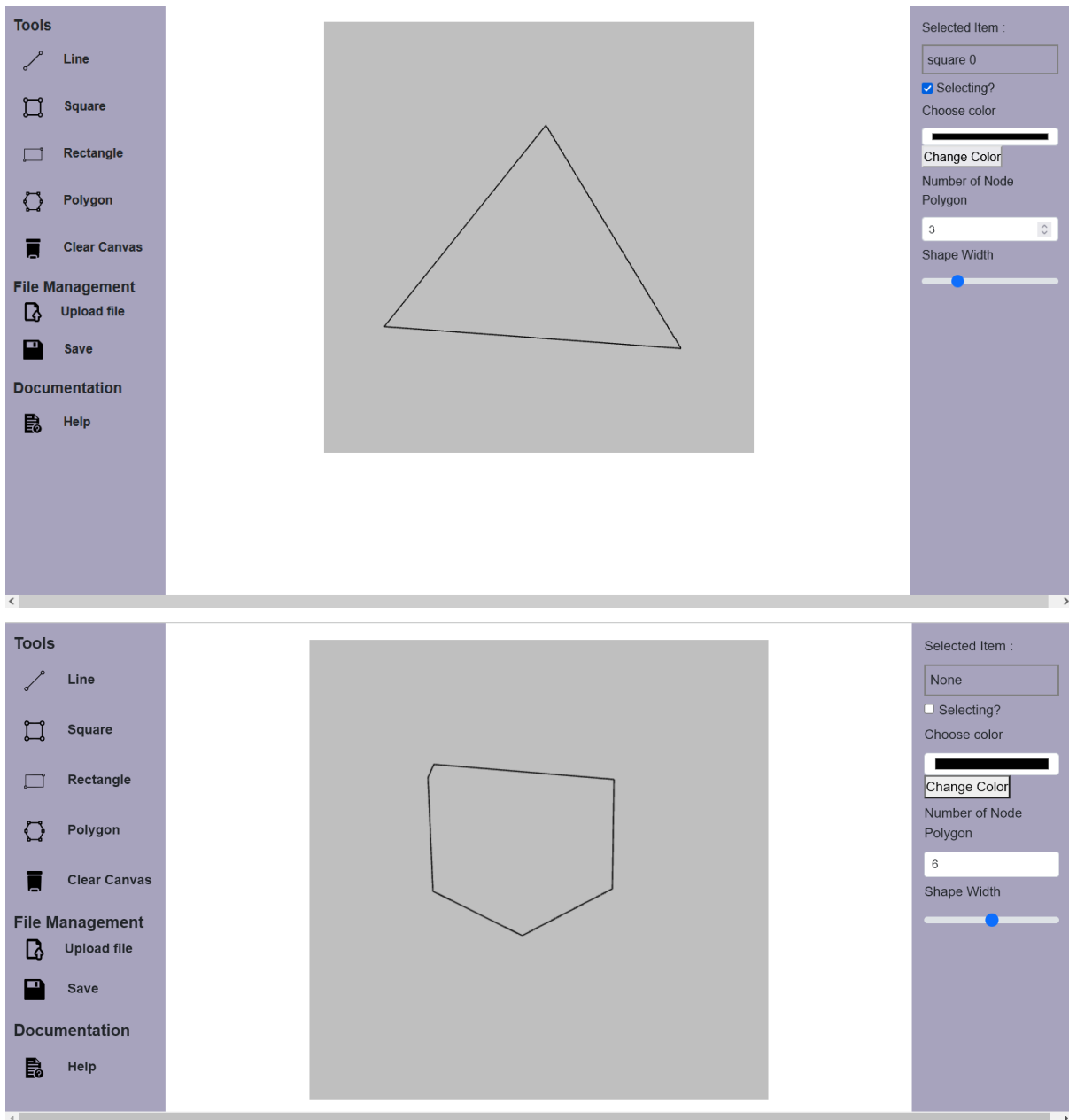
- Rectangle



Langkah - Langkah :

- Pilih ikon [fitur rectangle](#)
- Pilih dua titik pada kanvas untuk membentuk persegi panjang
- Persegi panjang akan tersebut dengan dua titik tersebut

- Polygon



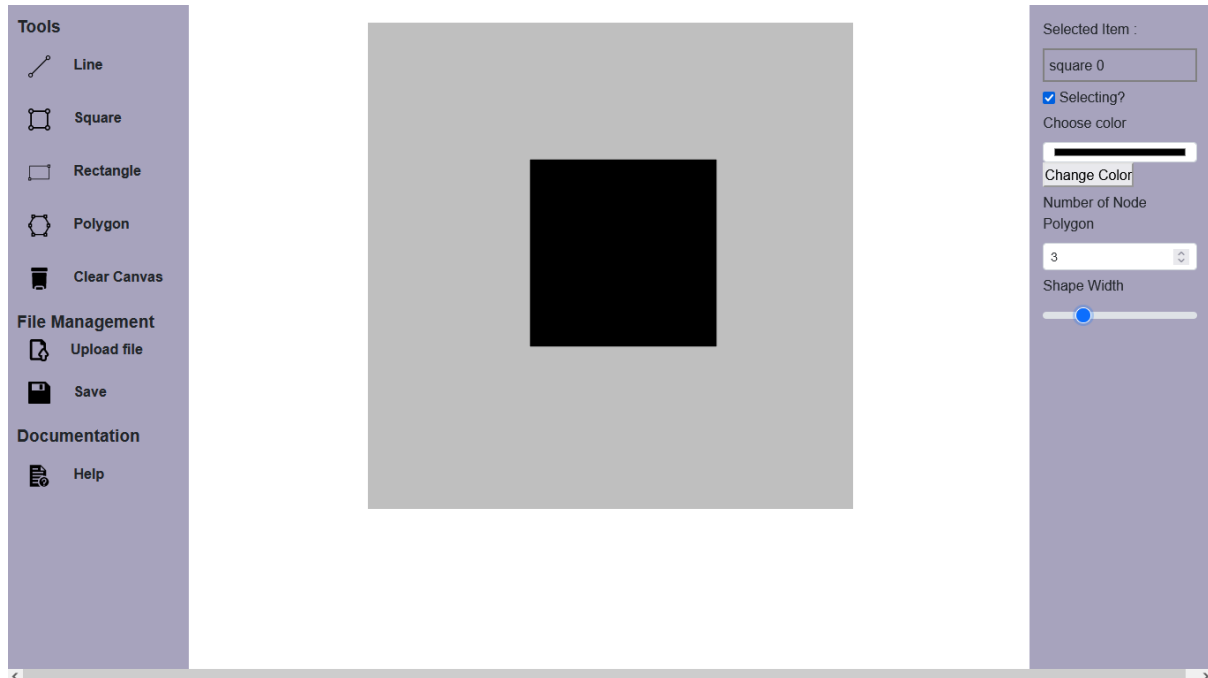
Langkah - Langkah :

- Masukkan banyak titik pada ["Number of node polygon"](#)
- Pilih ikon [fitur polygon](#)
- Letakkan titik sebanyak yang dimasukkan sebelumnya ke canvas

2. Edit Object

- Change Width (Square)

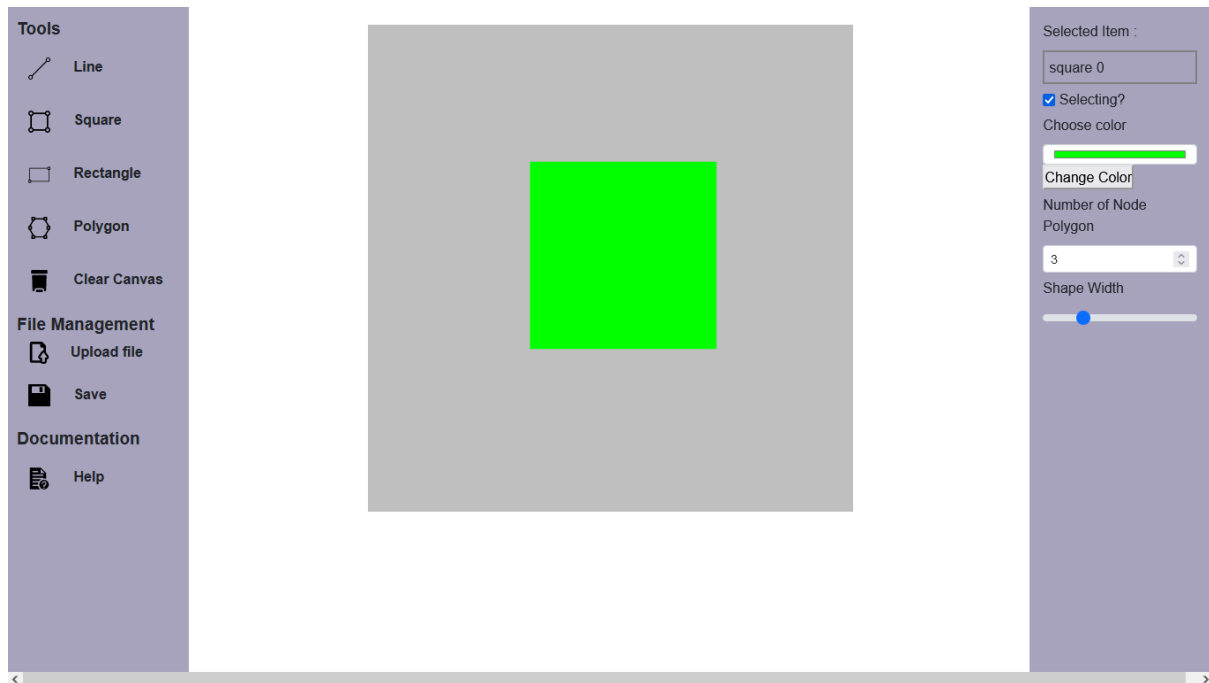
Dengan menggunakan persegi yang telah dibuat sebelumnya, gunakan *slider* pada fitur [shape width](#) untuk mengubah ukuran persegi tersebut.



Langkah - Langkah :

- Seleksi *shape* yang akan dipilih
- Pastikan *shape* yang dipilih muncul pada kolom fitur [selected item](#)
- Kemudian, gunakan *slide* pada fitur [shape width](#) untuk mengatur ukuran sisi perseginya. Semakin digeser ke kanan, ukuran sisi persegi akan semakin besar. Sebaliknya, semakin digeser ke kiri, ukuran sisi persegi akan semakin kecil

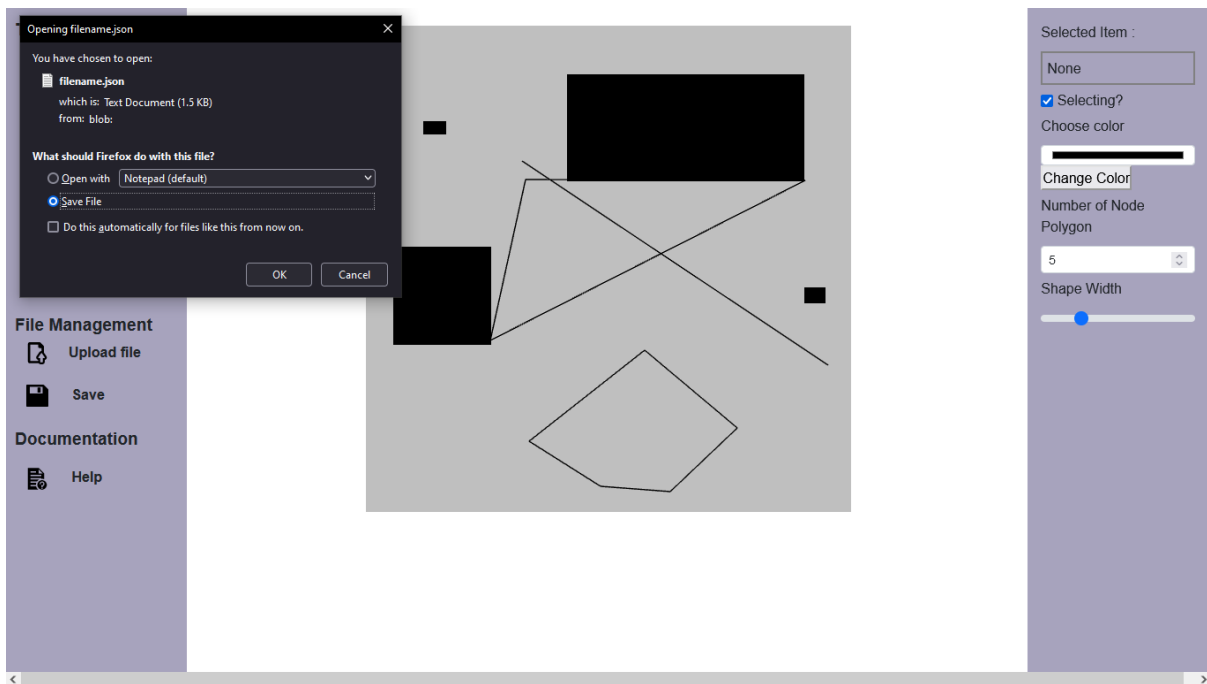
- Change Color



Langkah - Langkah :

- a. Seleksi *shape* yang akan dipilih
- b. Pastikan *shape* yang dipilih muncul pada kolom fitur [selected item](#)
- c. Kemudian, gunakan fitur [choose color](#) untuk mengubah warna *shape*

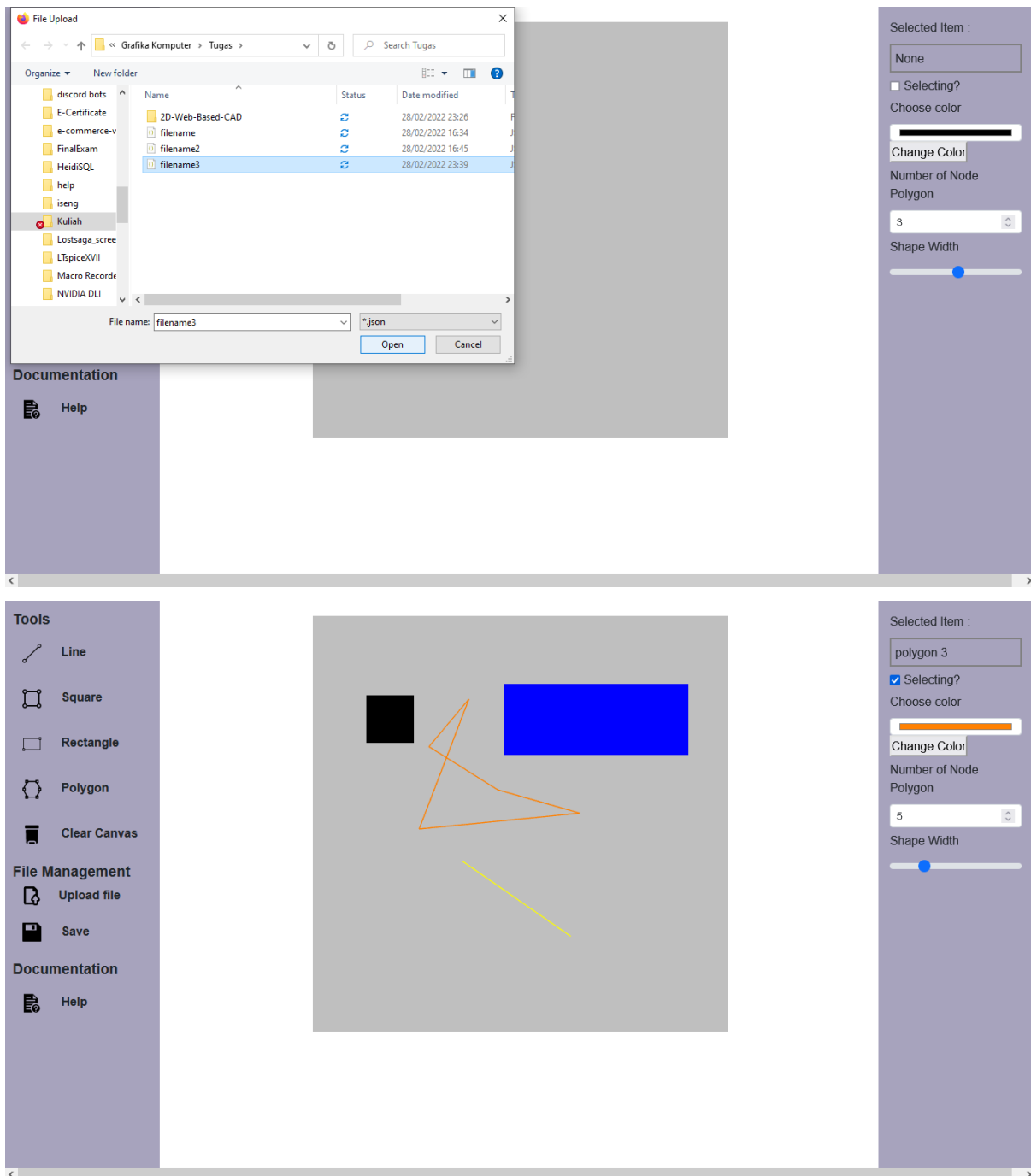
3. Save Object in Canvas to File



Langkah - Langkah :

- Klik [ikon save](#)
- Akan muncul pop up untuk menyimpan canvas. Nama file secara *default* adalah filename.json. Anda dapat mengubah nama file tersebut.

4. Load File to Object in Canvas



Dengan menggunakan file yang disimpan pada contoh “Save Object in Canvas to File”, dapat diperoleh hasil pekerjaan sebelumnya dengan menggunakan tool [upload file](#) pada *left* menu.

Langkah - langkah :

- a. Klik ikon [upload file](#)
- b. Kemudian muncul pop up untuk memilih file yang akan diupload (pilihlah **file yang sebelumnya sudah disimpan**)
- c. Kanvas akan terisi dengan pekerjaan Anda sebelumnya.