

Assignment 11: Grafikk og animasjoner med HTML5 Canvas

I denne øvingen kan du bruke den vedlagte filen `skeleton.html` (<http://www.idi.ntnu.no/~michailg/IT2805/skeleton.html>) som utgangspunkt.

1. Grunnleggende canvas

Skriv JavaScript som tegner en rød sirkel og en blå firkant inne i `<canvas>`-elementet.

- Som tidligere kan du bruke `document.getElementById` for å aksessere canvas-elementet fra skriptet.
- For å tegne et canvas må du bruke et `graphics context`-objekt. Dette får du ved å kalle `getContext('2d')` på canvas-elementet.

2. Bilder

Denne deloppgaven bygger på forrige oppgave. Bruk JavaScript til å laste bildet `doge.jpg` (<http://www.idi.ntnu.no/~michailg/IT2805/doge.jpg>) og tegn det på canvaset.

- Du kan laste bilder fra et skript ved å instansiere `Image`-objektet og å sette `src`-egenskapen.
- Å laste bilder tar tid, spesielt på Internett. Registrer en lytter for bilders `load`-event som sikrer at du ikke prøver å tegne bildet før det er lastet.

3. Animasjon

Få bildet fra forrige øving til å bevege seg i en sirkel.

- Bruk `setInterval` for å registrere en funksjon som skal bli kalt minst 20 ganger i sekunder. Høyere bilderate gir en jevnere animasjon, men dette går på bekostning av beregninger som må gjøres av klienten.
- Inne i funksjonen må du kalkulere den nye posisjonen og tegne bildet på nytt. Husk å fjerne det gamle bildet først.

Besvarelse

Last opp besvarelsen din på fagsiden din under en passende underside, for eksempel `assignment-11`. Last også opp en `.zip`-fil på It's Learning før fristen.