

最終発表

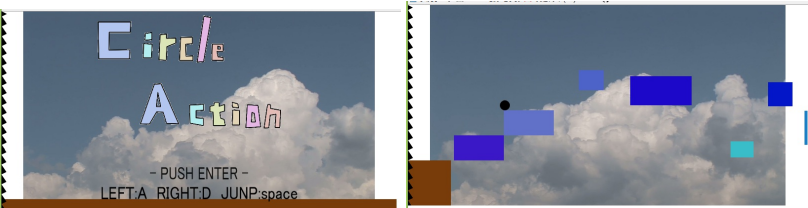
チーム:htmlTOT
メンバー:田中 高松 大石

HTML5の新機能とそのデモ

canvasタグ
HTML5で追加されたタグの中でcanvasタグに着目した。
プラグイン等の外部ソフトを使用せず、htmlだけで画像などを描画することができる。
canvasのいくつかの機能とjavascriptを使用してデモゲームを作成した。

videoタグ
従来の画像と同じようにURLを指定して動画を表示できる。
属性を指定してオート再生、コントロールの追加などができる。
デモゲームの背景として使用

デモゲーム画面



canvasメソッド一部

----- 線の描画 -----

<code>_ctx.moveTo(20, 20);_</code>	線の開始点を設定(x座標20、y座標20の位置に設定)
<code>_ctx.lineTo(120, 20)_</code>	線の終了点を設定(前回座標から今回座標まで線を引く)
<code>_ctx.stroke();_</code>	書いた図を線で描画する
<code>_ctx.fill();_</code>	書いた図の内側を塗りつぶして描画する

----- 図の描画 -----

<code>_ctx.strokeRect(10,20,30,40);_</code>	開始点x:10y:20、幅30、高さ40の四角形の枠を描く
<code>_ctx.fillRect(10,20,30,40);_</code>	開始点x:10y:20、幅30、高さ40の塗りつぶされた四角形を描く
<code>_ctx.arc(10,20,5,0,Math.PI*2,true);_</code>	座標x:10y:20を中心に半径5の円を描く。開始点は0、終了点はMath.PI*2
<code>_ctx.clearRect(10, 20, 30, 40);_</code>	範囲内の描画を消去する