

最終発表

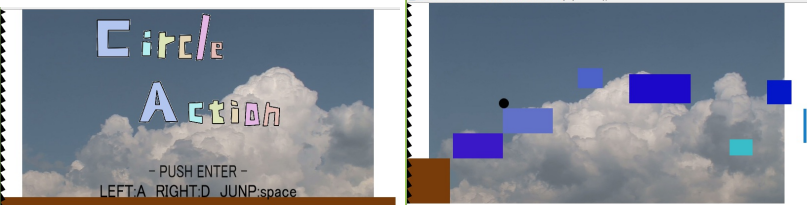
チーム:htmlTOT
メンバー:田中 高松 大石

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

※ctxはcanvasを呼び出し、格納した変数

----- 線の描画 -----

ctx.beginPath();	描画を始める宣言
ctx.moveTo(20, 20);	線の開始点を設定(x座標20、y座標20の位置に設定)
ctx.lineTo(120, 20)	線の終了点を設定(前回座標から今回座標まで線を引く)
ctx.closePath();	書いた線を閉じる(これが宣言されるまで線を引き続ける)
ctx.stroke();	書いた図を線で描画する
ctx.fill();	書いた図の内側を塗りつぶして描画する

----- 図の描画 -----

ctx.strokeRect(10,20,30,40);	開始点x:10y:20、幅30、高さ40の四角形の枠を描く
ctx.fillRect(10,20,30,40);	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
ctx.arc(10,20,5,0,Math.PI*2,true);	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
ctx.fillStyle = 'rgba(192, 80, 77, 0.7)';	塗りつぶしの色を設定する(red:192,green:80,blue:77,透明度0.7)
ctx.clearRect(10, 20, 30, 40);	範囲内の描画を消去する

----- テキストの描画 -----

ctx.font = "26px 'MS Pゴシック'";	フォントの設定
ctx.fillText("表示するテキスト",X座標,Y座標,幅);	表示するテキストをX、Yの位置に指定幅(任意)で描画する
ctx.strokeText("表示するテキスト",X座標,Y座標,幅);	表示するテキストをX、Yの位置に指定幅(任意)で枠線のみ描画する

----- 画像の呼び出し -----

ctx.drawImage(img, X座標, Y座標, 幅, 高さ);	画像URLをimgに指定して、座標を指定し呼び出す ※事前にImageオブジェクトを生成する
--------------------------------------	---------------------------------------------------