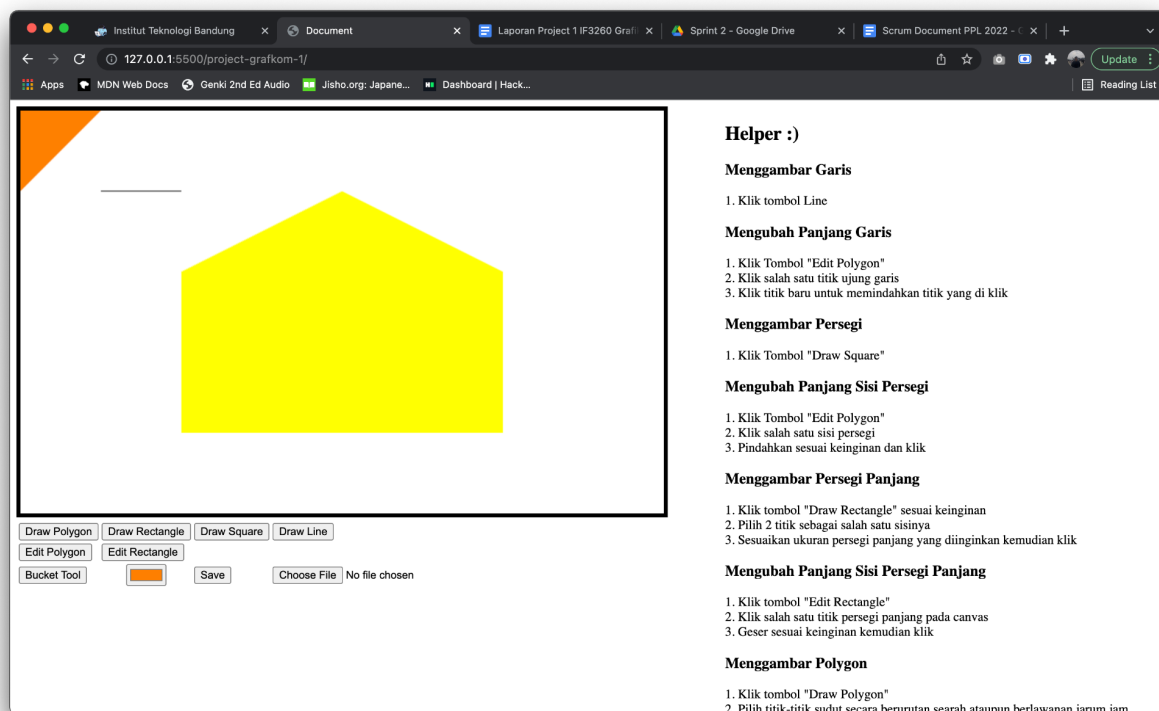


Deskripsi

Program yang kami bangun adalah implementasi WebGL untuk membuat beberapa bangun sederhana. Program dapat digunakan untuk membuat garis dan bangun segi-n dengan n adalah integer yang lebih besar atau sama dengan 4. Bangun yang dibuat dapat ditransformasikan sesuai kebutuhan pengguna.

Hasil

Berikut adalah hasil program yang dibuat



Program terdiri sebuah canvas dan beberapa tombol yang mendukung fungsionalitas program. Fungsionalitas yang diimplementasikan pada *button* akan dijelaskan pada bagian “Contoh Fungsionalitas”

Contoh Fungsionalitas

Berikut adalah implementasi fungsionalitas program melalui elemen-elemen pendukung pada program:

1. Sebuah canvas sederhana digunakan untuk menampilkan hasil render WebGL dengan ukuran tetap 800 x 500 px
2. Tombol “Draw Polygon” digunakan untuk menggambar poligon
3. Tombol “Edit Polygon” digunakan untuk mengubah ukuran poligon, persegi, dan garis
4. Tombol “Draw Rectangle” digunakan untuk menggambar persegi panjang
5. Tombol “Edit Rectangle” digunakan untuk mengubah ukuran persegi panjang
6. Tombol “Draw Square” digunakan untuk menggambar persegi
7. Tombol “Draw Line” digunakan untuk menggambar garis
8. Tombol “Save” digunakan untuk menyimpan konfigurasi tampilan yang sudah dibuat menggunakan jenis file .json
9. Tombol “Choose File” digunakan untuk memuat file .json tempat menyimpan konfigurasi tampilan
10. Tombol “Bucket tool” digunakan untuk menggambar poligon berdasarkan warna yang telah dipilih pada *color pallete* pada bagian kanannya.

Manual

1. Menggambar garis
 - a. Klik tombol “Draw Line”
2. Mengubah panjang garis
 - a. Klik tombol “Edit Polygon”
 - b. Klik salah satu ujung garis lalu pindahkan sesuai keinginan
 - c. Klik pada daerah yang diinginkan untuk menempatkan titik garis
3. Menggambar persegi
 - a. Klik tombol “Draw Square”
4. Mengubah sisi persegi
 - a. Klik tombol “Edit Polygon”
 - b. Klik salah satu sisi persegi lalu pindahkan sesuai keinginan
 - c. Klik pada daerah yang diinginkan untuk menempatkan titik garis
5. Menggambar persegi panjang
 - a. Klik tombol “Draw Rectangle”
 - b. Pilih dua titik sebagai salah satu sisinya.
 - c. Klik pada kedua titik tersebut jika sudah terpilih
 - d. Sesuaikan ukuran persegi panjang lalu klik jika sudah selesai

6. Mengubah sisi persegi panjang
 - a. Klik tombol “Edit Rectangle”
 - b. Klik salah satu titik sudut persegi panjang
 - c. Geser sesuai keinginan lalu klik jika sudah selesai
7. Menggambar polygon
 - a. Klik tombol “Draw Polygon”
 - b. Pilih titik-titik sudut secara berurutan searah atau berlawanan arah jarum jam
 - c. Selesai jika mengklik titik sudut pertama
8. Mengubah sisi polygon
 - a. Klik tombol “Edit Polygon”
 - b. Klik salah satu titik pada polygon
 - c. Pindahkan ke tempat yang diinginkan kemudian klik
9. Mengubah warna polygon
 - a. Klik tombol “Bucket Tool”
 - b. Pilih warna yang diinginkan
 - c. Klik pada polygon yang warnanya ingin diganti
10. Menyimpan konfigurasi gambar
 - a. Klik tombol “Save”
11. Memuat konfigurasi gambar
 - a. Klik tombol “Choose File”
 - b. Pilih file .json yang akan dimuat

Anggota Kelompok

1. 13519170 La Ode Rajuh Emoko (Membuat fungsionalitas persegi panjang, merapikan html dan manual)
2. 13519189 Leonardus James Wang (Membuat fungsionalitas dasar, polygon, dan pewarnaan)
3. 13519207 Rafidika Samekto (Membuat fungsionalitas garis dan persegi, dan laporan)