

rebuildCanvas

e: MouseEvent

```
let id = this.id;  
let xCoordinates: string = rebuildArray[id].x  
let yCoordinates: string = " " . y  
let type: string = " " . type  
let array: string = " " . array  
let Old backgroundColor: string = " " . BackgroundColor  
let CanvasW: string = " " . CanvasWidth
```

document.getElementById("output")  
'newHTML' = " " . buttonExists = false;

backgroundColor = OldBackgroundColor

clearArrays()

SmallCanvas()

(if CanvasW = 400)

mediumCanvas()

(CanvasW = 600)

i: number = 0

is type.length

i++

```
let NewObject: Object = {type: type[i], x: XCoordinates[i],  
y: YCoordinates[i], array: array[i], arrayPos: i.toString()};
```

(if NewObject.type = "circle")

```
let kreis: kreis = new kreis();  
kreis.x = NewObject.x  
kreis.y = NewObject.y
```

(if NewObject.array = circle)  
CircleArray.push(kreis)

(if array = NeutralArray)  
NeutralArray.push(kreis)

(if NewObject.array = AnimatedColor)  
AnimatedColor.push(kreis)

(if array = AnimatedLeftRight)  
AnimatedLeftRight.push(kreis)

```
let Cube: kreis = new cube();  
Cube.x = NewObject.x  
Cube.y = NewObject.y
```

(array = CircleArray)

CircleArray.push(Cube)

(array = circleArray)

AnimatedColor.push(Cube)

(array = AnimatedLeftRight)  
AnimatedLeftRight.push(Cube)

(array = NeutralArray)  
NeutralArray.push(Cube)

find

```
let query: string = "command=find"
```

```
sendRequest(query, handleFindResponse) rt
```

Der Server liefert uns alle Bilder in einem json string zurück, welchen ich in der handleFindResponse entgegennehme.

handleFindResponse

- Event: ProgressEvent

```
let xhr: XMLHttpRequest = (<XMLHttpRequest>_event.target);
```

```
(if xhr.readyState == XMLHttpRequest.DONE)
```

```
rebuildArray = JSON.parse(xhr.response);
```

```
(if buttonExists == false)
```

```
let i = 0
```

```
buttonExists = true;
```

```
let button = document.createElement("button")
```

```
button.innerText = rebuildArray[i].name  
button.addEventListener("click", rebuildCanvas)  
button.setAttribute("id", i)  
document.getElementById("output").appendChild(button)
```

- Die Buttons werden im HTML dargestellt an das div mit der id="output"
- bei klick wird die Funktion rebuildCanvas aufgerufen



## Konzept Wiederherstellen des Canvas

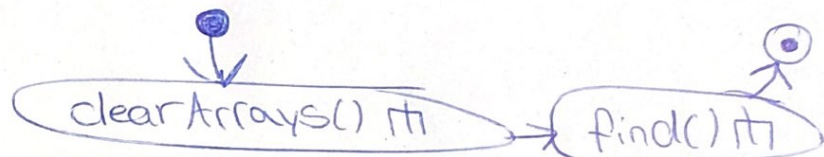
Dem User steht der Button get saved canvas zur Verfügung. Wenn er diesen klickt, ~~es~~ werden die Bilder geladen, welche in der Datenbank gespeichert sind & können ausgewählt werden.

get saved canvas → id="save"  
→ event listener ruft die Funktion ~~find~~ CanvasImage()

2. nach klick werden die gespeicherten Bilder anhand von Buttons für den User geladen

→ id="0" → id="1" → id="2"  
Bild 1 Bild 2 Bild 3 etc...

~~find~~ CanvasImage



ClearArrays

