

**UNIP - Universidade Paulista**  
Curso de Ciência da Computação  
Campus Araraquara



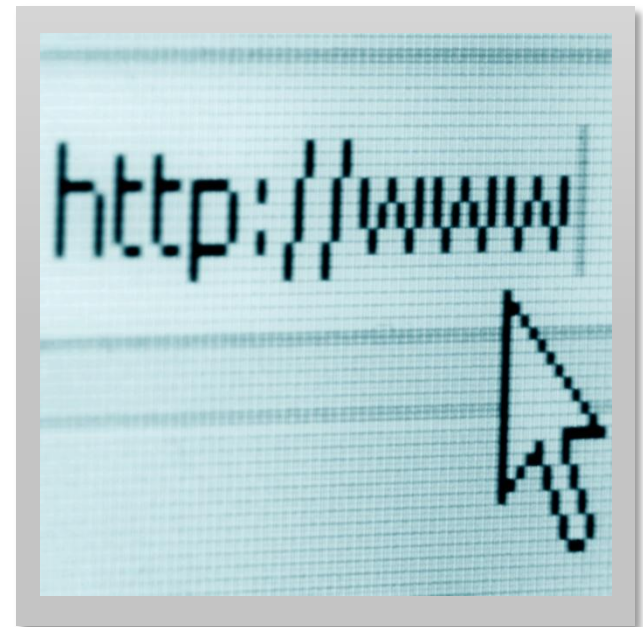
# Conteúdo Dinâmico e Interativo com HTML5

Samuel Lopes Grigolato

Orientador: Prof. Leandro Carlos Fernandes

# Agenda

1	Introdução
2	Objetivo
3	Justificativa
4	Canvas X Flash
5	Considerações Finais
6	Referências



# Introdução



- A Internet se tornou parte fundamental no nosso cotidiano.
- Extensões de interatividade surgiram para incrementar as páginas.
- Essas extensões possuem problemas.
- O protocolo HTML5.
- O componente Canvas.

# Objetivo



- Verificar a viabilidade de utilização do componente Canvas para conteúdo dinâmico e interativo.
- Comparar objetivamente o Canvas e as soluções convencionais.

# Justificativa



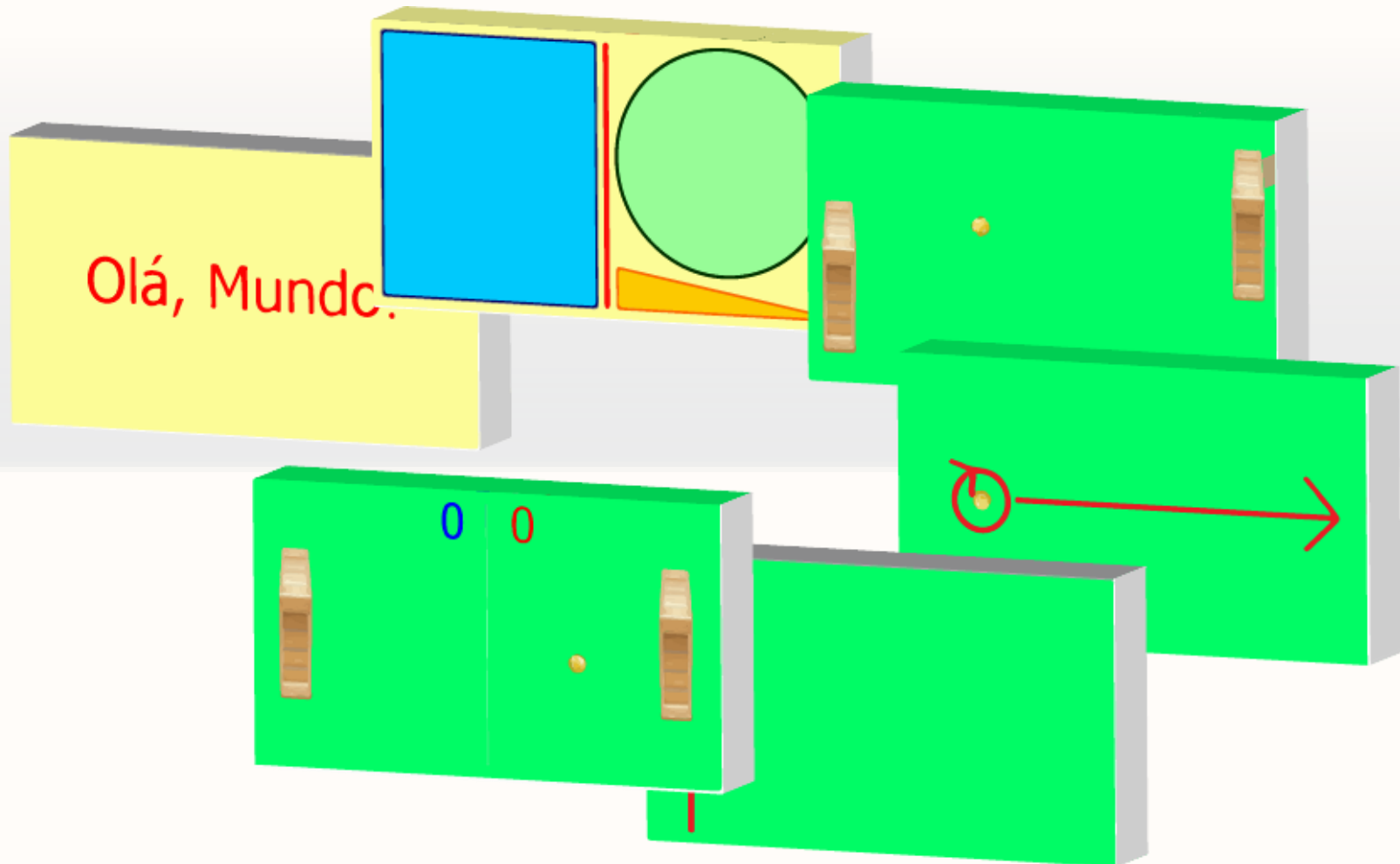
- As soluções convencionais para conteúdo dinâmico não estão se adequando a dispositivos móveis. Uma futura troca pode ser inevitável.
- Um exemplo é o próprio Flash.

“However, HTML5 is now universally supported on major mobile devices, in some cases exclusively. This makes HTML5 the best solution for creating and deploying content in the browser across mobile platforms.”

Danny Winokur, Vice-presidente da Adobe

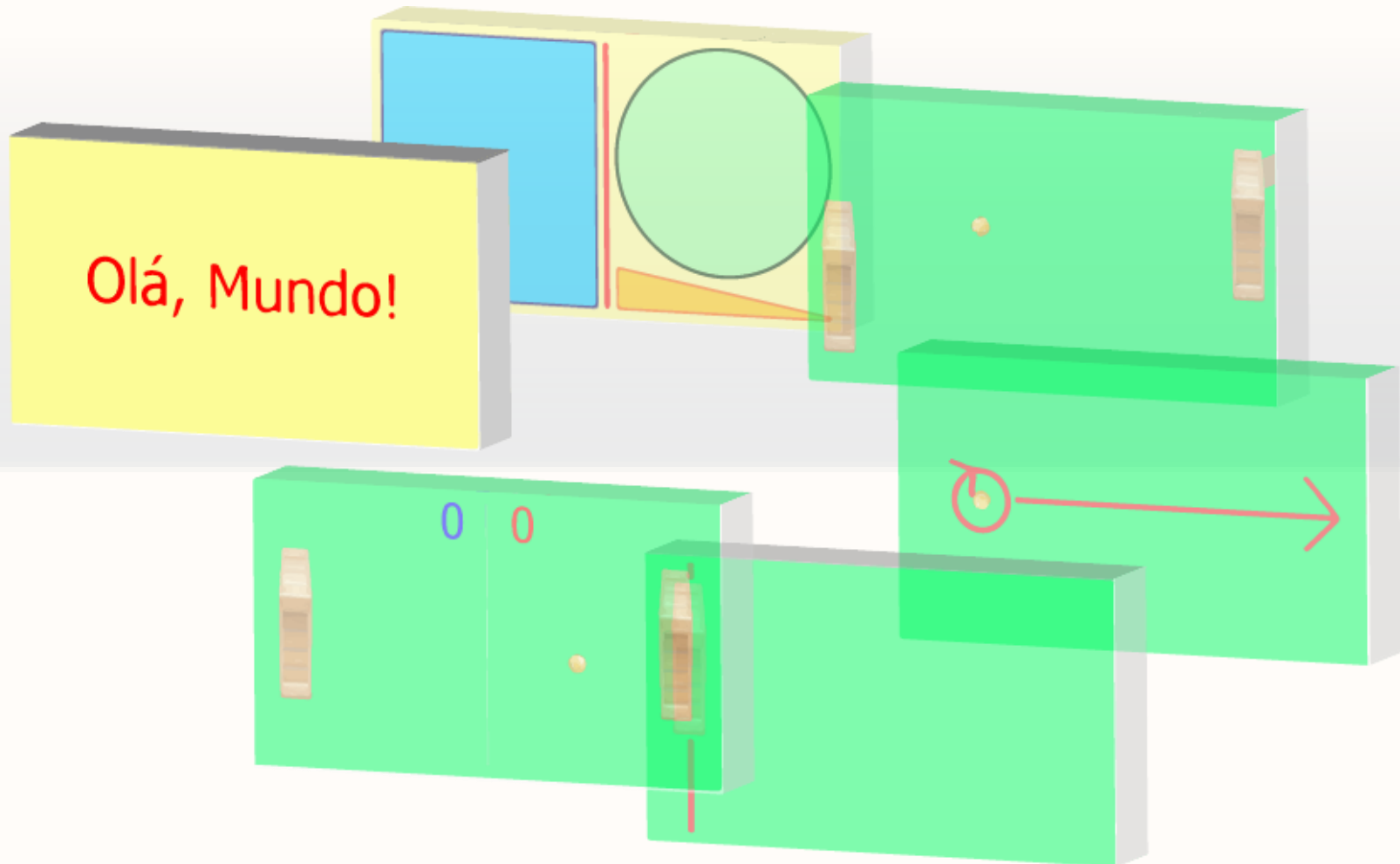
# Canvas X Flash

## Visão Geral



# Canvas X Flash

## Olá Mundo!



# Canvas X Flash

## Olá Mundo!



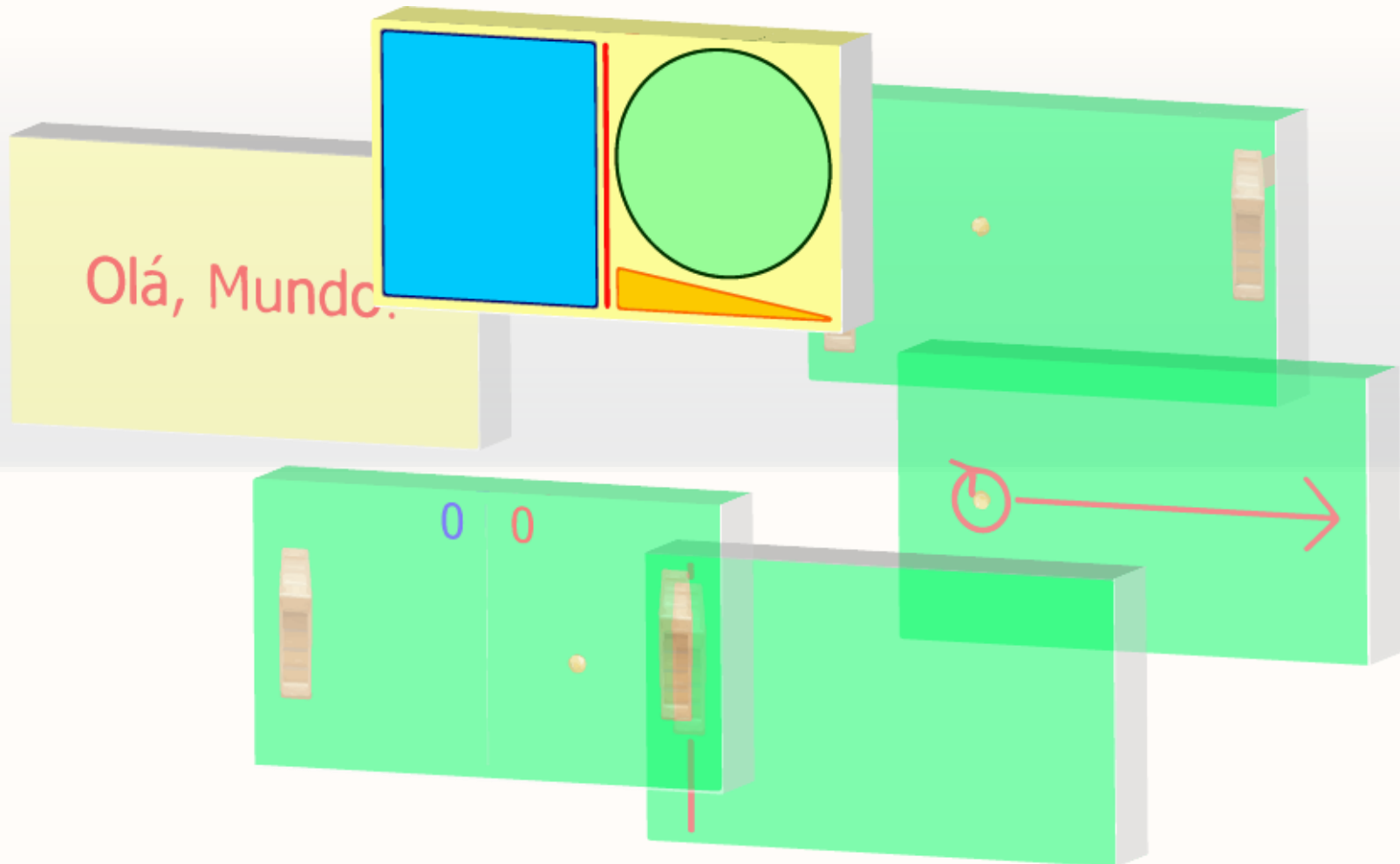
Olá, Mundo!

- Ambiente de execução
- Ambiente de desenvolvimento
- Matrizes de compatibilidade
- Elementos textuais
- Alinhamento dos objetos
- Publicação



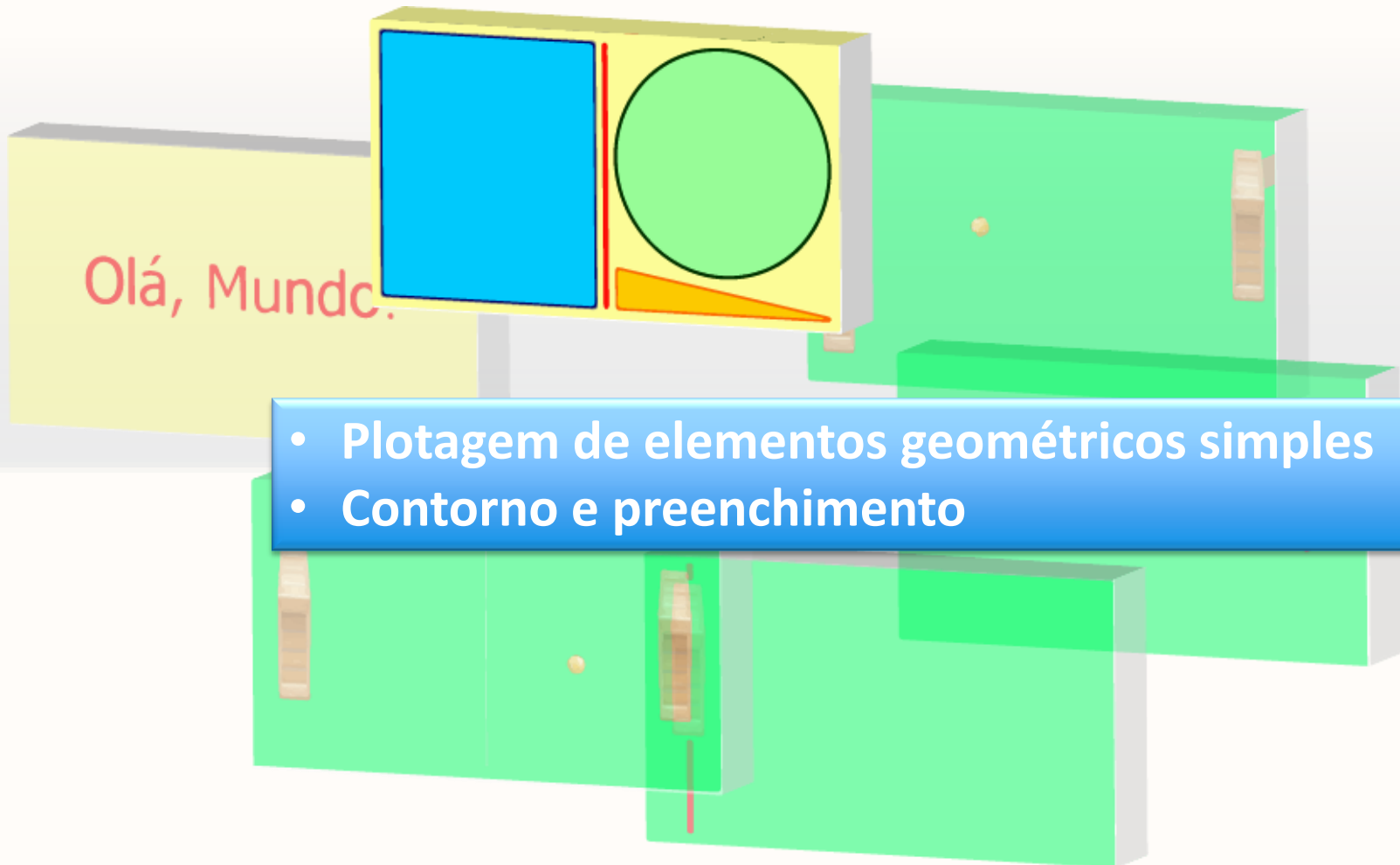
# Canvas X Flash

## Elementos Geométricos



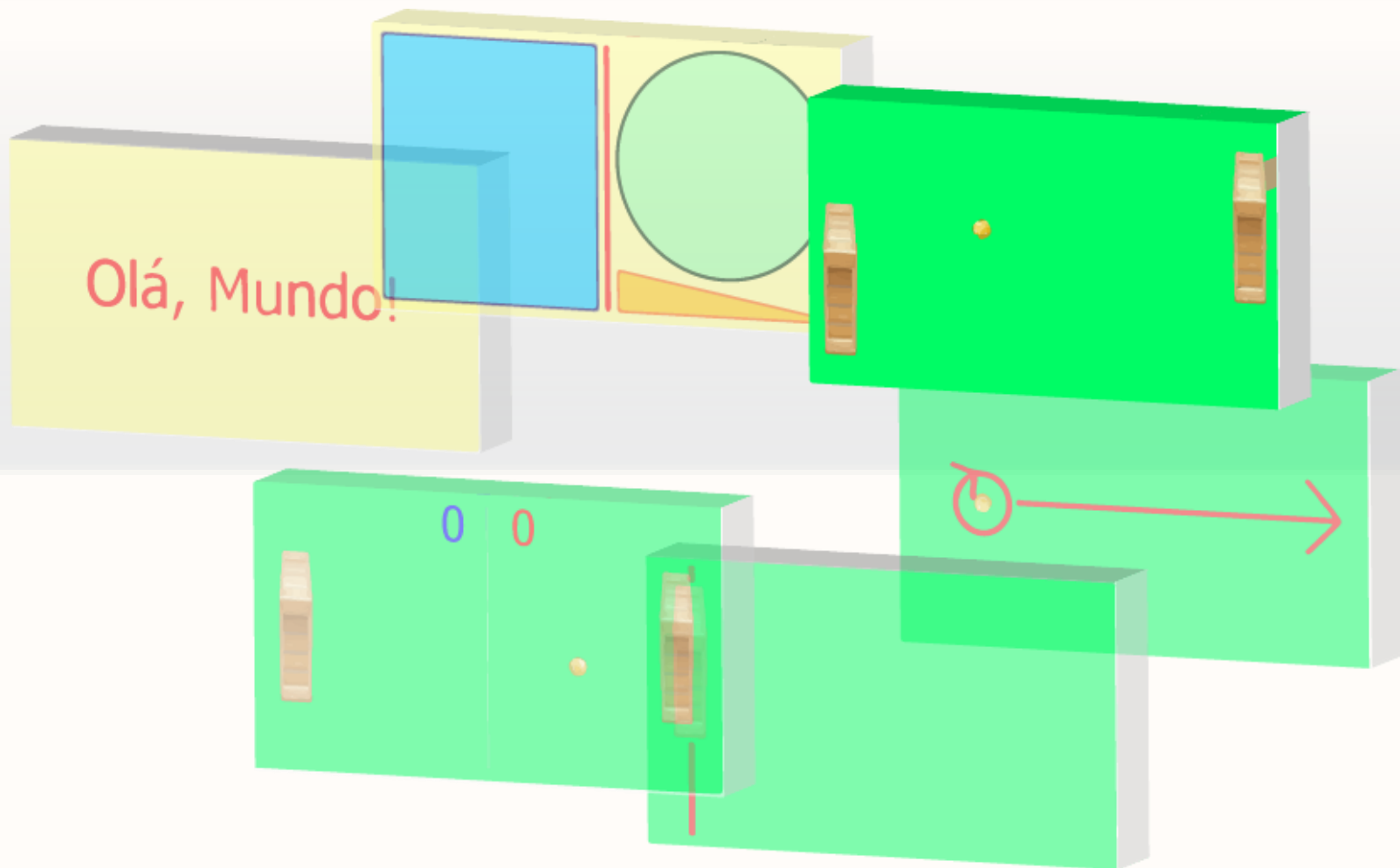
# Canvas X Flash

## Elementos Geométricos



- Plotagem de elementos geométricos simples
- Contorno e preenchimento

# Canvas X Flash Imagens



# Canvas X Flash

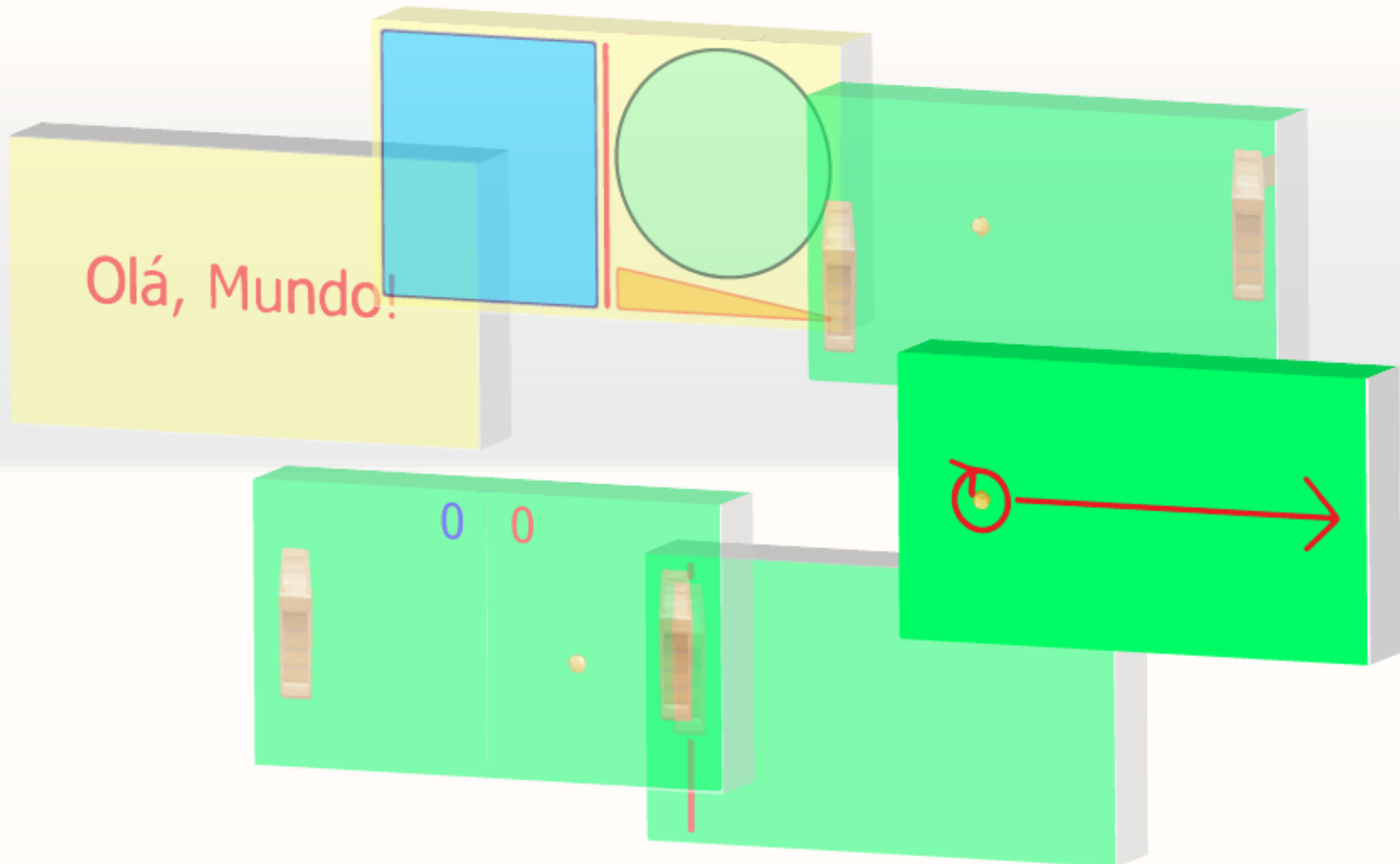
## Imagens



- Importação de imagens externas
- Reaproveitamento de estruturas

# Canvas X Flash

## Animando Objetos

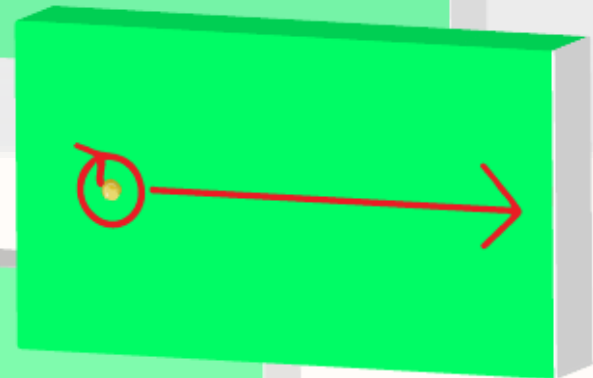


# Canvas X Flash

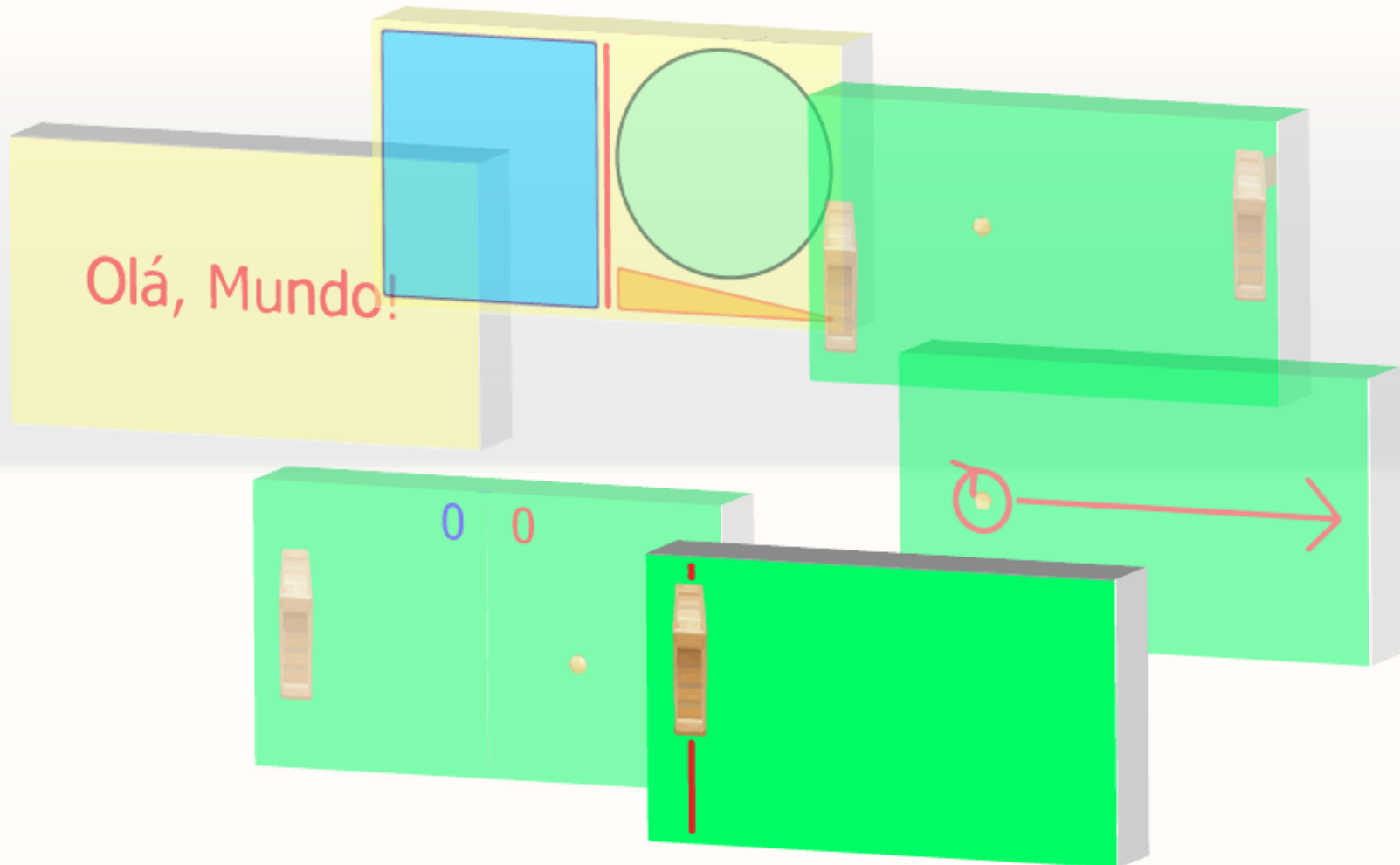
## Animando Objetos



- Estratégias de animação
- Timeline
- (Key)Frames
- “Ticks”
- FPS
- Translação
- Rotação
- Temporizadores



# Interagindo com o Usuário



# Canvas X Flash

## Interagindo com o Usuário



Ola

- Captura de eventos
- Código em duas camadas: modelo e visão

0

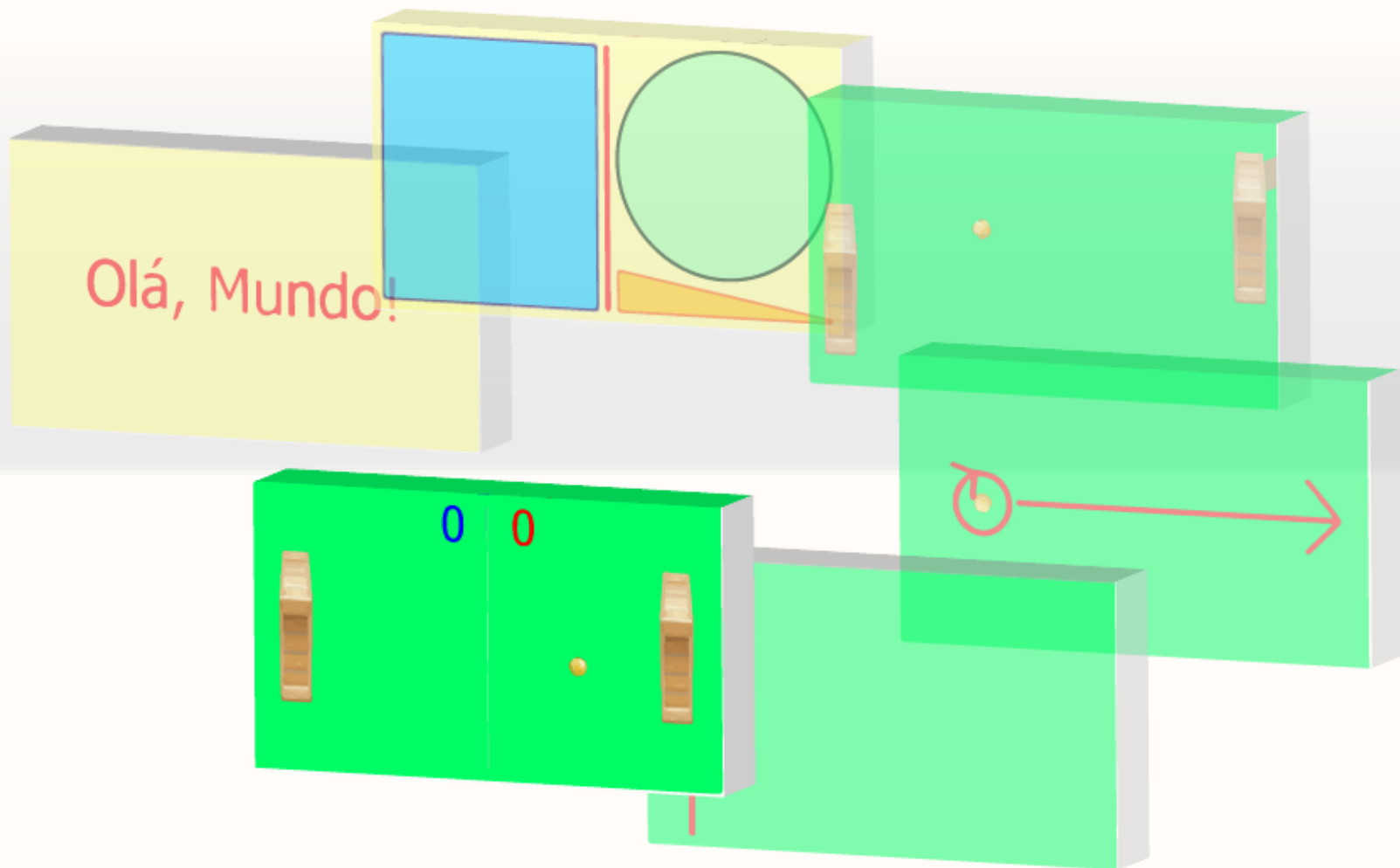
0





# Canvas X Flash

## Pong



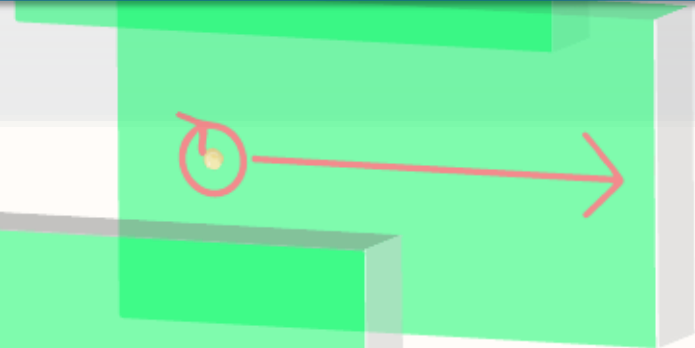
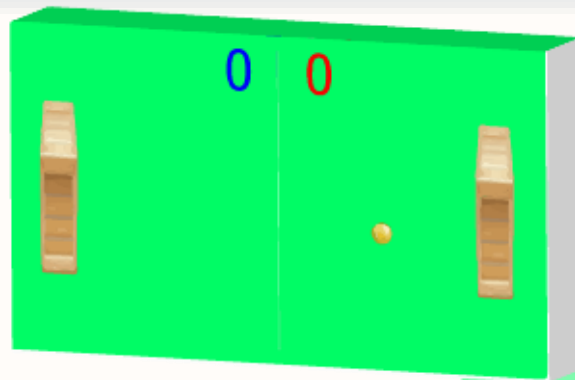
# Canvas X Flash

## Pong



- Consolidação dos conceitos abordados nas outras seções
- Bounding Boxes (tratamento de colisão)
- Texto dinâmico

Olá, Mundo



# Considerações Finais



- Critérios comparativos:
  - Produtividade
  - Abrangência
  - Facilidade de Aprendizado
  - Portabilidade
- O Canvas é viável? Sim, no futuro!

# Referências



- CHUN, R. **Adobe Flash Professional CS5: Classroom in a Book**. Berkeley: Adobe Press, 2010.
- FULTON, S.; FULTON, J. **HTML5 Canvas**. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc., 2011.
- ROWELL, E. **HTML5 Canvas Cookbook**. Birmingham: Packt Publishing Ltd., 2011.
- WINOKUR, D. Flash to Focus on PC Browsing and Mobile Apps; Adobe to More Aggressively Contribute to HTML5. **Adobe Featured Blogs**, 2011. Disponível em: <<http://blogs.adobe.com/conversations/2011/11/flash-focus.html>>. Acesso em: 3 nov. 2012.

**Obrigado!**