# РЕФЕРАТ

# СОДЕРЖАНИЕ

# ОБОЗНАЧЕНИЯ И СОКРАЩЕНИЯ

# ВВЕДЕНИЕ

# МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЕ

# Современное веб-приложение

# Архитектура веб-приложения

# Клиентские технологии

# Технология 2d-context HTML5

# Сложности разработки с помощью 2d-context HTML5

# Постановка задачи

# АРХИТЕКТУРА ПРОГРАММНОГО КАРКАСА

# Обзор существующих решений

# Требования к программному каркасу

# Реализация

# Парадигма программирования

# Используемые алгоритмы

# Диаграмма классов

# Класс ArmLib

# Класс Layer

# Класс EventStack

# Класс Primitive

# Класс ArmObj

# Класс Skeleton

# Класс VisualObj

# Класс Object

# Класс Image

# Класс Rect

# Класс Circle

# Класс Line

# Используемые шаблоны проектирования

# Принятые стандарты кодирования

# Интеграция классов каркаса

# Средства разработки

# Используемые утилиты и библиотеки

# Средства разработки

# Интегрированная среда разработки

# Браузер

# Отладчик и профайлер

# Система контроля версий

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

# СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

# ПРИЛОЖЕНИЯ

# ТЗ

# Руководство программиста (ГОСТ 19.504)