# Going Crazy mit JavaScript: Grafik im Browser

Martin Marinschek, Stefan Schuster IRIAN.at



### Agenda

- Grafik im Browser
  - Möglichkeiten
  - Hilfsmittel
- Grafik-Applikationen
  - Umsetzung
  - Beispiele



#### Grafik im Browser?

Was ist mit "Grafik im Browser" gemeint?

"... Abbildungen ..., die auf geometrische Grundformen reduziert werden können."

- Wikipedia



#### Grafik im Browser!

- Wir sprechen über:
- 2D
- Komposition aus ...
  - Rechtecken
  - Texten
  - Linien
  - Sprites



### Im Browser, nicht im Plugin!

- Wir sprechen nicht über:
  - Adobe Flash
  - Java Applets
  - Silverlight
  - JavaFX



### Anwendungen

- Diagramme
- Pläne
- Skizzen
- Modelle

• • • •

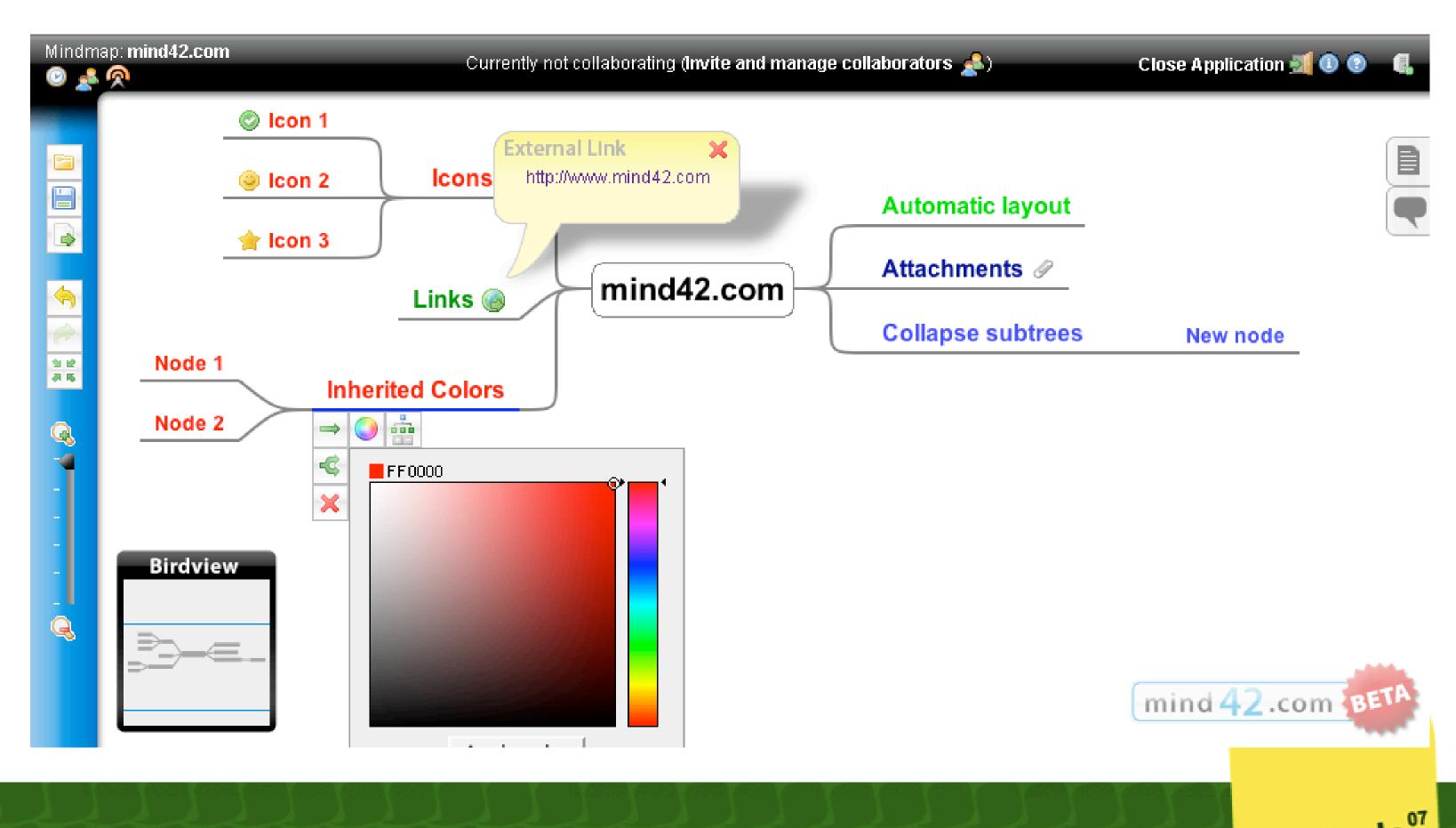


### Anwendungen

- Bisher
  - Statisch als Bilder im Browser
- Neue Möglichkeiten
  - Berechnung der Grafik im Browser
  - Dynamische Applikationen durch Interaktion mit der Grafik



#### mind42.com



Martin Marinschek, Stefan Schuster - IRIAN.at Going Crazy mit JavaScript: Grafik im Browser

# Möglichkeiten



## Möglichkeiten

Welche Möglichkeiten stehen im Browser zur Verfügung?

- Cascading Style Sheets (CSS)
- Scalable Vector Graphics (SVG)
- Vector Markup Language (VML)
- Canvas-Element



#### CSS









- In allen Browsern verfügbar
- Schnell
- Ausreichend für rechteckige Elemente
  - Rechtecke
  - Textboxen
  - Sprites
- Manipulation von Objekten per DOM



### CSS









#### Aufbauen der Grafik mit DIV Elementen

Anforderung	CSS Lösung		
Positionierung	position: absolute; x: *; y: *;		
Größe	width: *; height: *;		
Ebenen	z-index: *;		
Rahmen	border: *;		
Füllung/Textur	background: *;		



#### CSS

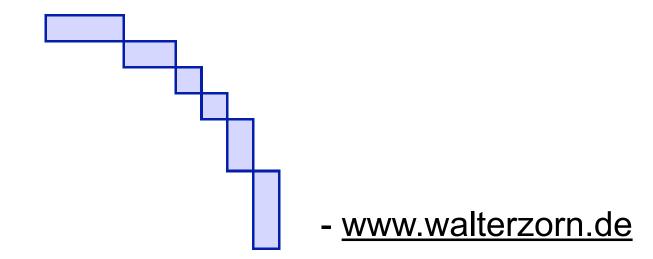








- Problem: Kurven, Kreise, Linien, ...
- Notlösung:
  - Aufbau mit Pixel-großen DIV Elementen



Langsam!



#### SVG





- Native Browser-Unterstützung
  - Firefox
  - Opera
- Internet Explorer
  - Adobe SVG Plugin eingestellt
- Safari
  - Ab Safari 3



#### SVG





- Vielfältige Möglichkeiten
- SVG = XML
  - Manipulation von Objekten per DOM
- Unterschiedliche Unterstützungen
- Langsamer



### SVG





Betriebssystem	Browser	Plugin	Grundformen	Animationen	Animationen mit abs. Zeitangabe (Wallclock)	Scripting
	Internet Explorer 7	nativ			keine	
		Adobe SVG-Viewer 3	vollständig	vollständig	keine	vollständig
	Internet Explorer 6	nativ			keine	
		Adobe SVG-Viewer 3	vollständig	vollständig	keine	vollständig
	Mozilla 1.7.x/Firefox 1.0.x  Firefox 1.5.x	nativ	keine			
Windows		Adobe SVG-Viewer 3	instabil	instabil	keine	instabil
vvindows		nativ	größtenteils	keine	keine	vollständig
	Firefox 2.0.x	nativ	größtenteils	keine	keine	vollständig
	SeaMonkey 1.0	nativ	größtenteils	keine	keine	vollständig
	Opera 8	nativ	teilweise	vollständig	keine	vollständig
	Opera 9	nativ	vollständig	vollständig	keine	vollständig
	Amaya	nativ	vollständig	vollständig	keine	vollständig

- Wikipedia



#### VML



- Nur Internet Explorer
- Vielfältige Möglichkeiten
- VML = XML
  - Manipulation von Objekten per DOM



#### Canvas Element







- Spezifikation
  - WHATWG --> HTML5

Choice	All responders
Choice	Results
yes	88
no	4
concur	7
abstain	3

- www.w3.org

- Bereits unterstützt von
  - Safari
  - Firefox
  - Opera



#### Canvas Element







- Vielfältige Möglichkeiten
- Eigene API
  - Manipulation von Bereichen per API oder
  - Verwendung mehrerer Canvas Elemente
- Schnell



## Hilfsmittel



#### Hilfsmittel

- Hilfsmittel zur Browser-übergreifenden Grafik-Generierung
  - Walter Zorn Vektorgrafik-Bibliothek (jsGraphics)
  - dojo.gfx
  - ExplorerCanvas



### jsGraphics

• Implementiert die CSS Variante

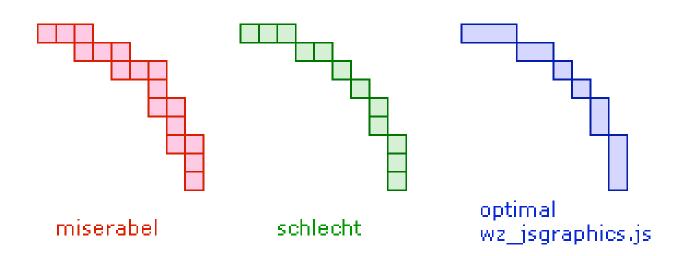




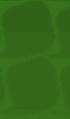




- www.walterzorn.de
- Performance-Optimierungen
  - Dennoch langsam bei komplexen Formen



- www.walterzorn.de





### jsGraphics

```
jg.setColor("#ff0000"); // rot
jg.drawLine(10, 113, 220, 55); // Koordinaten auf Zeichenfläche bezogen
jg.setColor("#0000ff"); // blau
jg.fillRect(110, 120, 30, 60);
jg.paint();
```

- Prozedurales API
- Erstellte Objekte können NICHT manipuliert werden



### dojo.gfx

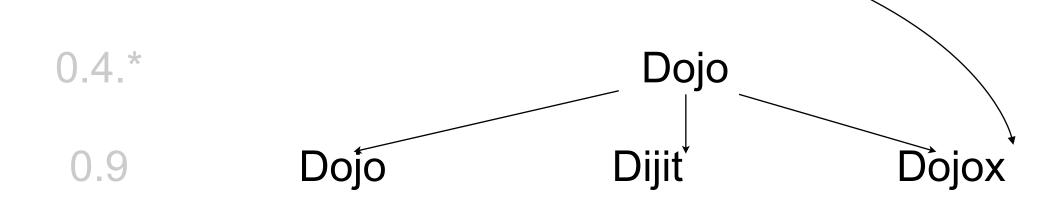
Wrapper für SVG/VML







- www.dojotoolkit.org
- Experimentell





## dojo.gfx

```
var line = surface.createLine({x1: 10, y1: 113, x2: 220, y2: 55});
line.setStroke({color: "#ff0000"});
var rect = surface.createRect({x: 110, y: 120, width: 30, height: 60});
rect.setFill([0, 0, 255, 1]); //blau
```

- Je nach Browser: SVG/VML
- Objekt-basiertes API
- Erstellte Objekte KÖNNEN manipuliert werden



### ExplorerCanvas

 Canvas-VML Wrapper für den Internet Explorer









code.google.com/p/explorercanvas/



### ExplorerCanvas

```
canvas.strokeStyle = "#ff0000";
canvas.beginPath();
canvas.moveTo(10, 113);
canvas.lineTo(220, 55);
canvas.stroke();
canvas.fillStyle = "#0000ff"
canvas.fillRect(110, 120, 30, 60);
```

- Automatische Umsetzung nach VML
- Prozedurales API
- Erstellte Objekte können NICHT manipuliert werden



# Umsetzung



### Rendering-Technologie

 Technologie/Hilfsmittel-Entscheidung je nach Anwendung

- z.B. CSS/DIV Rendering
  - Pro: Browser-Unabhängig, schnell
  - Contra: Eingeschränkte Möglichkeiten, kein Anti-Aliasing



### Rendering-Technologie

- Einfache Variante
  - Rendering direkt (mit den Hilfsmitteln) implementieren
- Aufwändigere Variante
  - Flexibles, erweiterbares, austauschbares
     Rendering-System,
  - Abstract Factory



- Factory API:
  - createLine
  - createRectangle

- Element API:
  - Line()
  - Rectangle()

#### **Factory**

createLine createRectangle

Line

setStrength setColor Rectangle

setSize
setStroke
setFill

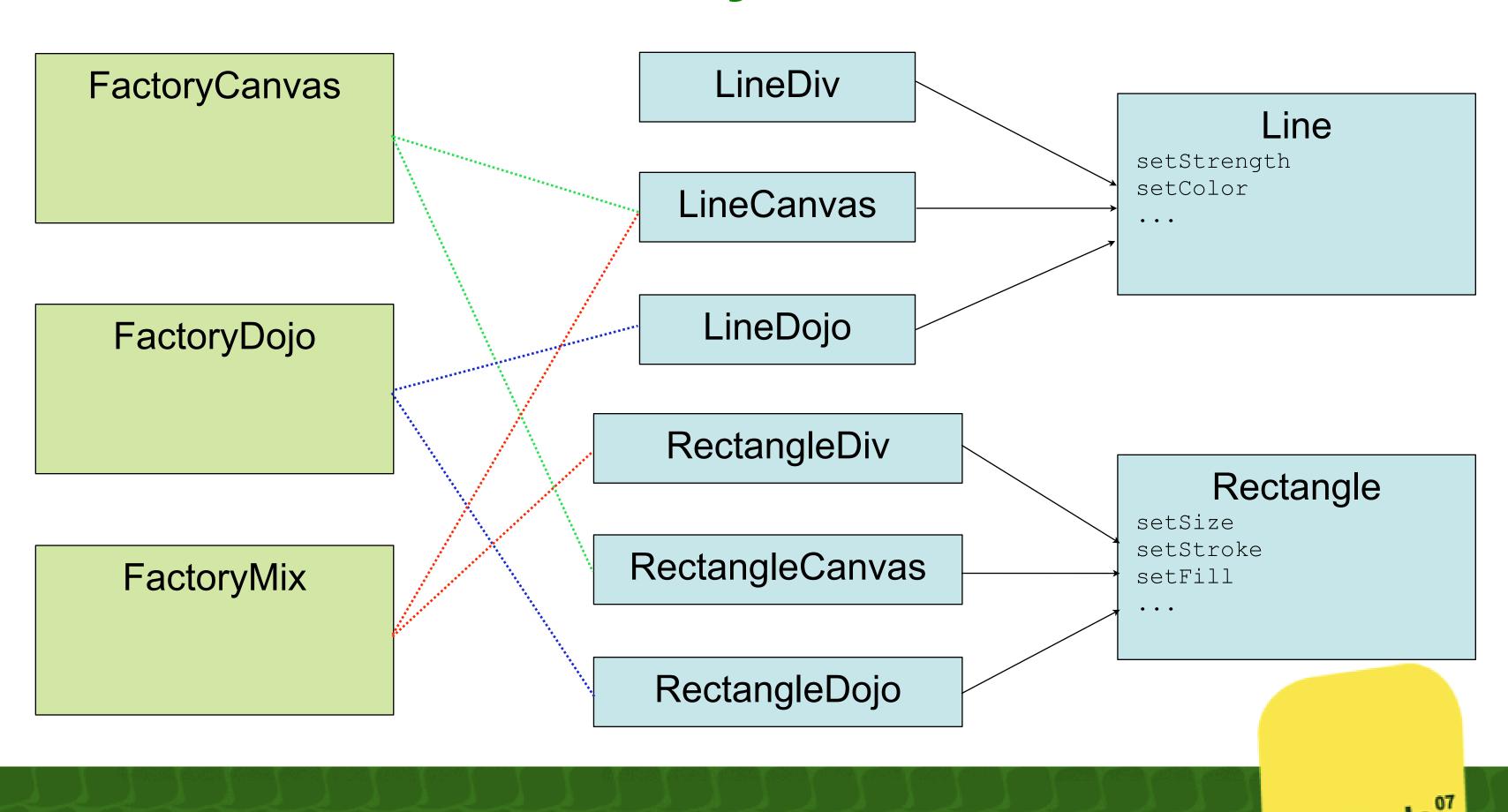
. . .



 Verschiedene Implementierungen der Element APIs möglich

 Verschiedene konkrete Factories können verschiedene Element-Implementierungen erstellen





Martin Marinschek, Stefan Schuster - IRIAN.at Going Crazy mit JavaScript: Grafik im Browser

- Objekt-basiertes API
- Um neue Technologien erweiterbar
- Je nach Browser anderes Rendering einsetzbar



### Applikations-Umsetzung

Daten für Grafik-Generierung benötigt

### Model-View-Controller

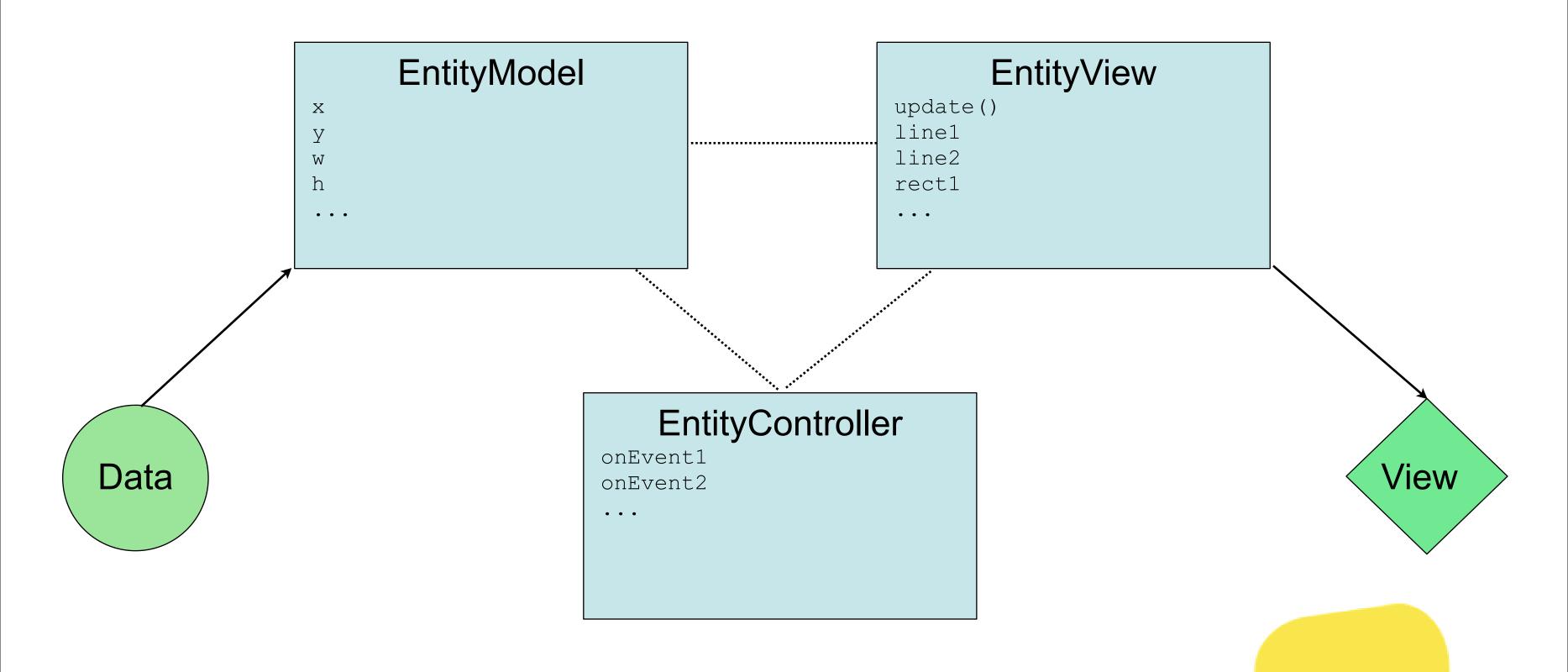


#### MVC

- Model
  - Verwaltung der benötigten Daten
- View
  - Umsetzung der Daten mit Grafik-Objekten
- Controller
  - Event-Handling Code



#### MVC



Martin Marinschek, Stefan Schuster - IRIAN.at Going Crazy mit JavaScript: Grafik im Browser

#### MVC

- Datenhaltung am Client
- Grafik-Generierung am Client

- Einfache Umsetzung von Drag & Drop
- Dynamische Grafiken



## Beispiele

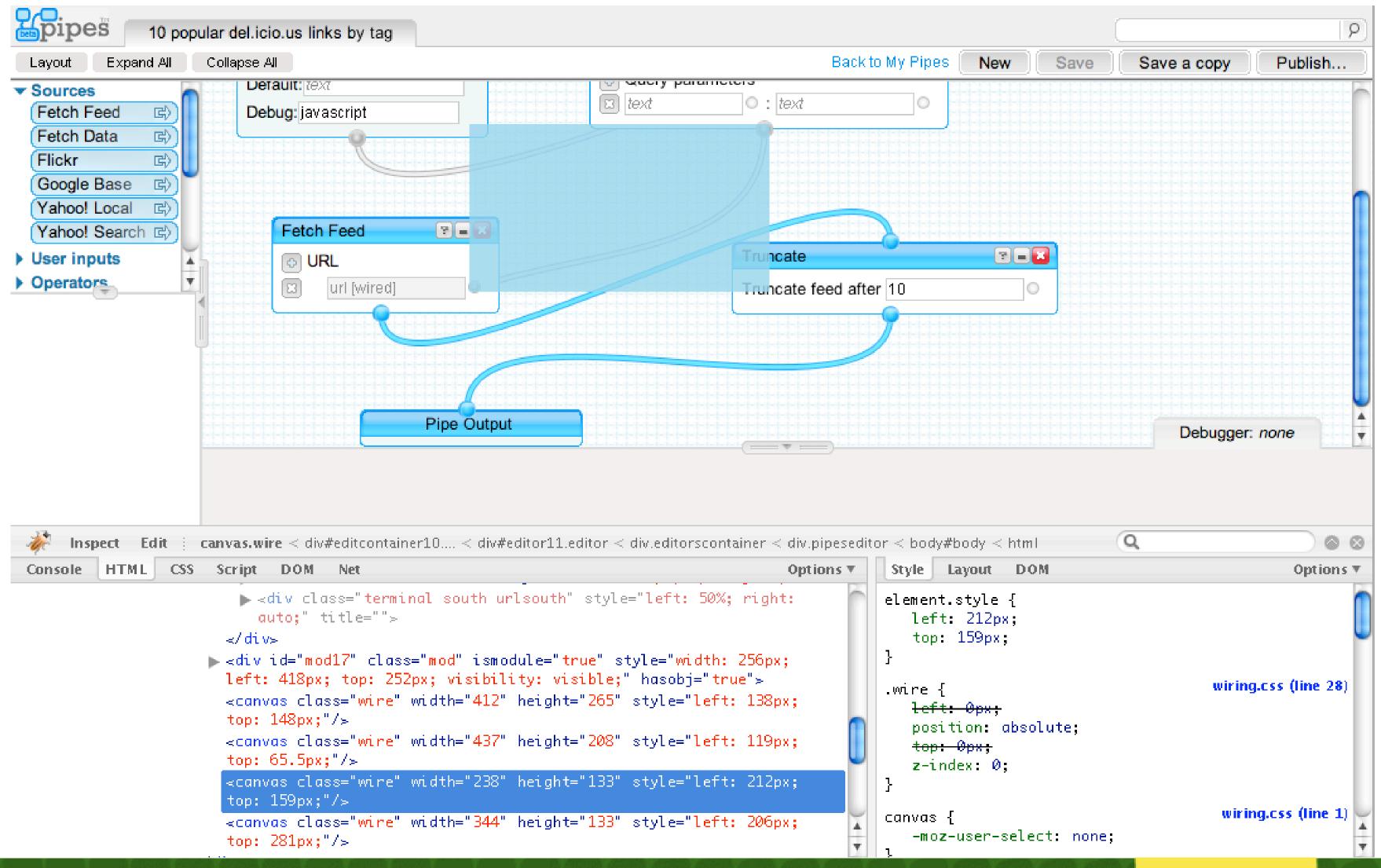


### Yahoo Pipes



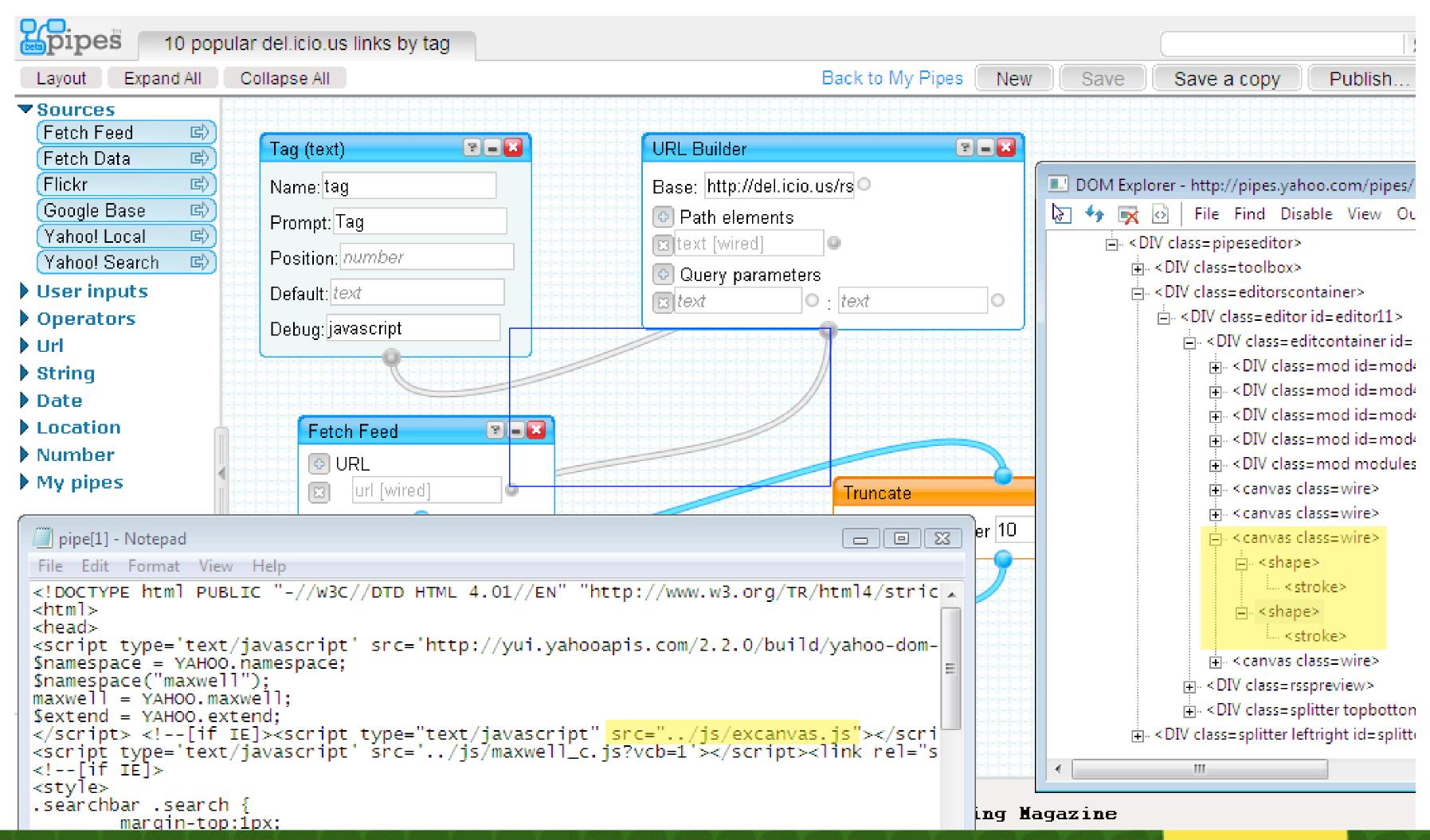
- Drag & Drop HTML Container
- Drag & Drop Linien
  - Canvas Element
  - ExplorerCanvas





Martin Marinschek, Stefan Schuster - IRIAN.at Going Crazy mit JavaScript: Grafik im Browser

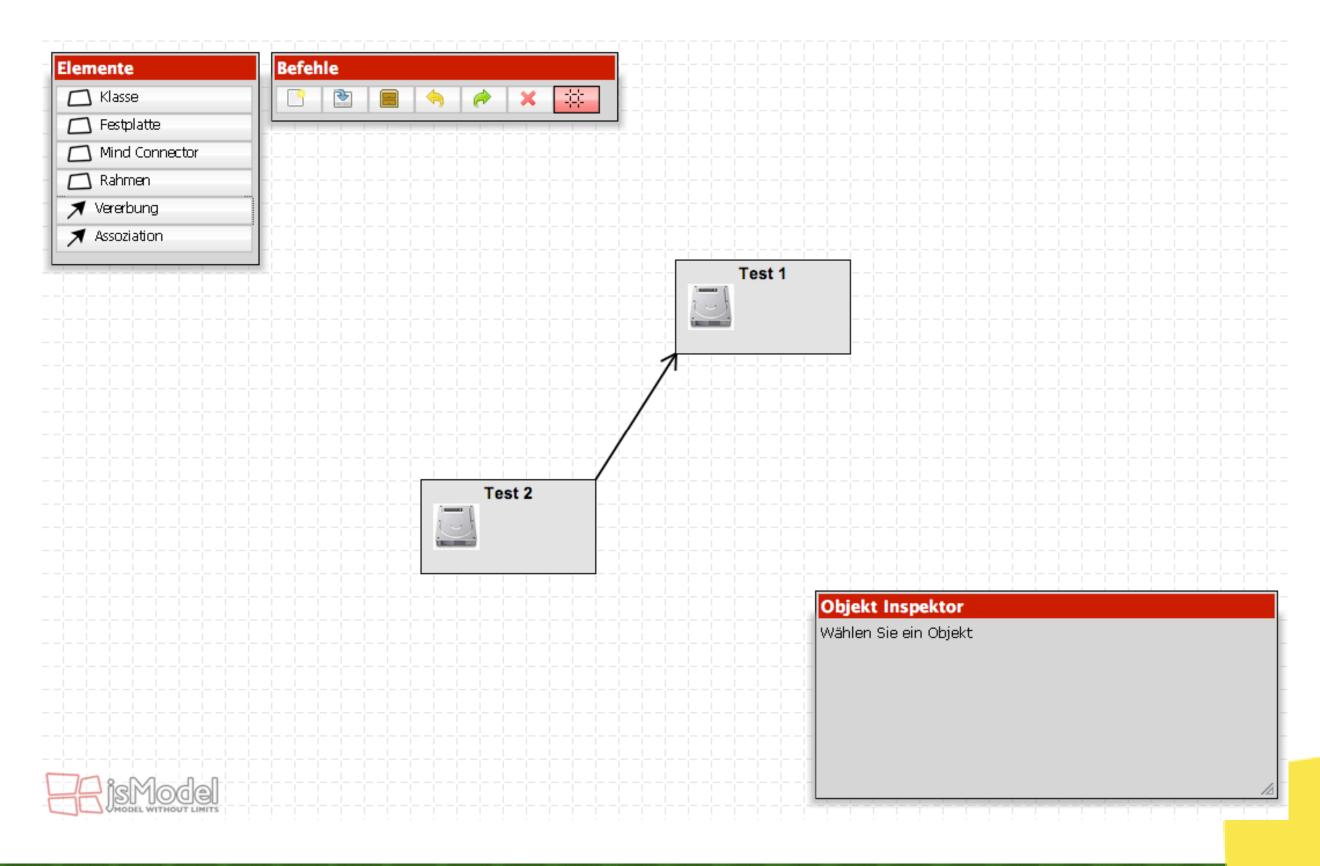




Martin Marinschek, Stefan Schuster - IRIAN.at Going Crazy mit JavaScript: Grafik im Browser



## jsModel



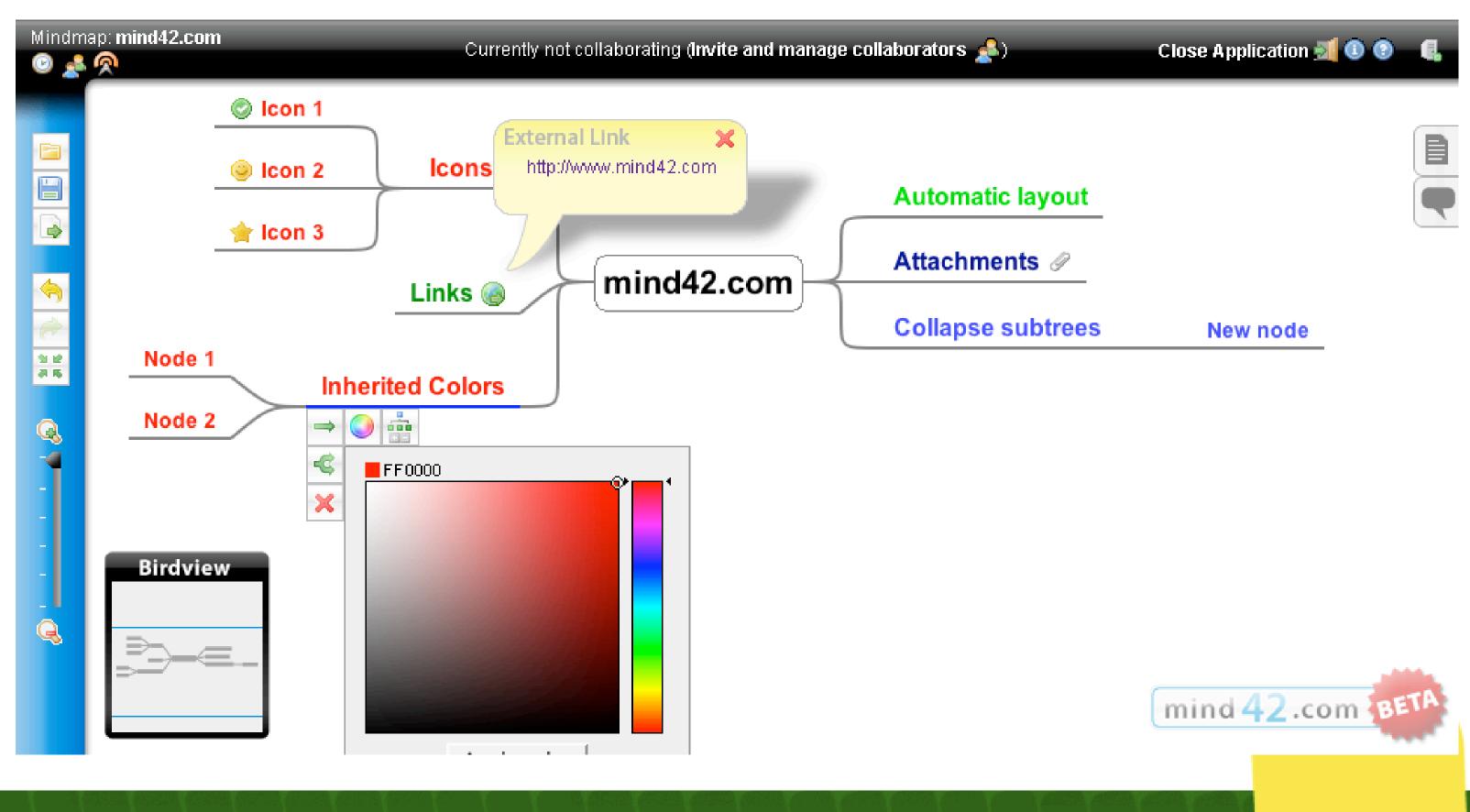


## jsModel

- Umsetzung des MVC Konzepts
- Verschiedene Renderer
- Entities mit konfigurierbarem Template



#### mind42.com





#### mind42.com

- Je nach Browser, Mischung verschiedener Rendering Techniken
  - Canvas
  - VML
  - CSS



## jsCanvas

- Implementierung der Abstract Factory Variante
- Elemente
  - Rechtecke
  - Linien (Walter Zorn, dojo.gfx, Canvas)
  - Texte
  - Sprites



# Danke für Ihre Aufmerksamkeit

