**Structura și Funcționalitatea**

Interfața Utilizatorului

Interfața este simplă, având trei componente principale:

1. **Containerul pentru JSON**: Afișează datele JSON primite de la API-ul care furnizează imaginea cu câinele aleator.
2. **Canvas-ul pentru Imagine**: Utilizează un element HTML canvas pentru a desena și manipula imaginea câinelui și rotațiile acesteia.
3. **Container pentru Timpul de Execuție**: Afișează timpul necesar pentru fiecare rotație a imaginii.

Fluxul de Lucru

1. **Încărcarea Imaginii**:
   * Se face o cerere către API-ul Dog.ceo pentru a obține o imagine aleatorie cu un câine.
   * Imaginea este încărcată într-un element canvas pentru a fi manipulată.
2. **Manipularea și Rotația Imaginii**:
   * Imaginea este rotită în patru direcții diferite (0°, 90°, 180° și 270°).
   * Pentru fiecare rotație:
     + Se măsoară timpul necesar pentru efectuarea rotației.
     + Imaginea este rotită și afișată în canvas.
3. **Afișarea Timpului de Execuție**:
   * Pentru fiecare rotație, timpul necesar este afișat în containerul corespunzător.
4. **Excepții și Gestionarea Erorilor**:
   * Dacă apare o eroare în procesul de preluare a imaginii, aceasta este gestionată și afișată în consolă.

Componente Tehnice

* **Canvas și Manipularea Imaginii**: Elementul canvas este utilizat pentru a desena și manipula imaginea în cadrul paginii web.
* **Performanța și Măsurarea Timpului**: Pentru a măsura timpul necesar pentru rotații, se folosește **performance.now()** pentru a calcula intervalul de timp.

**Scopul și Utilitatea Aplicației**

Această aplicație servește drept exemplu practic pentru manipularea imaginilor în cadrul unei pagini web. Este utilă pentru a înțelege:

* Integrarea cu API-uri pentru preluarea datelor (în acest caz, imagini).
* Utilizarea elementului canvas pentru desenarea și manipularea imaginilor în timp real.
* Măsurarea performanței în JavaScript și afișarea rezultatelor pentru diverse operațiuni.