

FACULTATEA CALCULATOARE, INFORMATICA SI  
MICROELECTRONICA

UNIVERSITATEA TEHNICA A MOLDOVEI

MEDII INTERACTIVE DE DEZVOLTARE A  
PRODUSELOR SOFT

LUCRAREA DE LABORATOR#5

---

## Lucru in echipa. Aplicatie complexa

---

*Autor:*  
Maria MITRIUC

*lector asistent:*  
Irina COJANU  
*lector superior:*  
Radu MELNIC

## Lucrare de laborator Nr.5

### 1 Scopul lucrării de laborator

Crearea unei aplicatii complexe in echipa: Web Paint Aplication, Game development

### 2 Obiective

Studierea principiilor de lucru cu JavaScript, Html5, Canvas  
Familiarizarea cu limbajul JavaScript  
Familiarizarea cu IDE-ul Brackets.io

### 3 Implimentarea lucrării de laborator

#### 3.1 Sarcini si Obiective

#### 3.2 Taskuri si punctaj

Advanced Level (nota 9||10):  
Crearea unei aplicatii complexe in echipa.

#### 3.3 Analiza lucrării de laborator

Game development  
Crearea web paint application in browser , crearea jocurilor de distractie.  
Initializarea canvas , setarea functiilor de setare a clicu-rilor.  
Setarea caracteristicilor pentru fiecare actiune in parte -de colorare a spatiului, de setare a textului, se stergere, de adaugarea a patratelor sau triunghiului.  
Adaugarea functiilor drawRect(x,y),drawRectangleFunc(x1,y1,x2,y2), drawCircleFunc(x1,y1,x2,y2), drawCircle(x,y),drawTriangle(x,y),setText(ltxt,lsize,lfont,x,y)  
Jocul de memorie are la baza un algoritm simplu de memorizare daca a == b atunci ambele cartele se afiseaza la ecran. Trasmiterea datelor se realizeaza atit prin functia window.location.href cit si prin parsarea folosind JSON .



Figure 1: Testarea Web Paint Application, un hover negru apare o data ce s-a apasat o tastatura

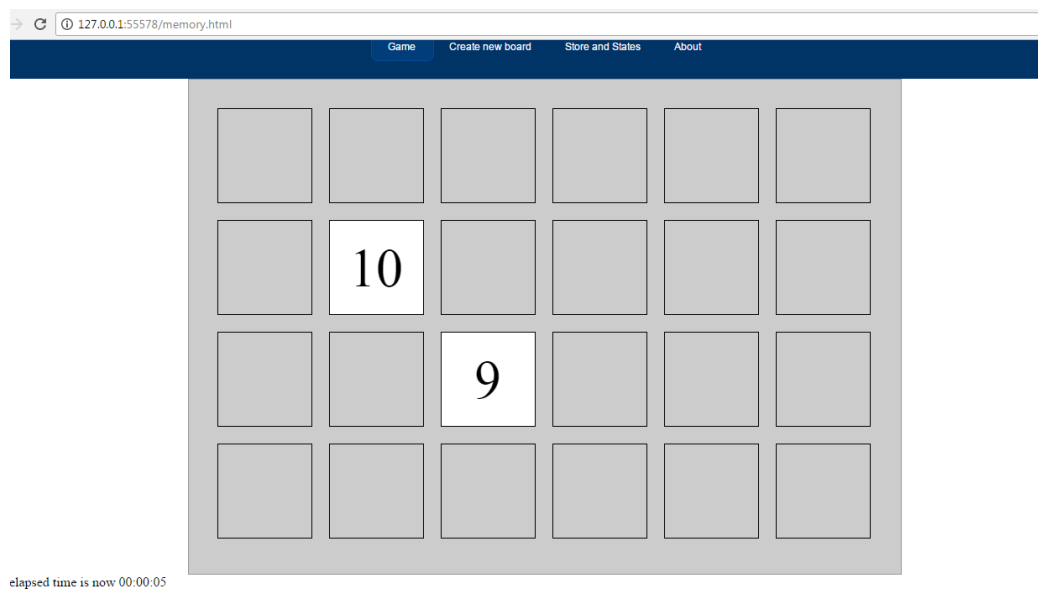


Figure 2: Accesarea jocului Memory Game si inceperea jocului prin memorizarea cifrelor.

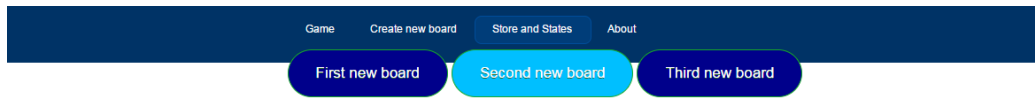


Figure 3: Utilizatorul poate sa acceseze sectiunea Create New Board si sa aleaga alti itemi de memorizare. Array-ul cu date se transmite folosind cookie (set cookie, get cookie) si jquery.

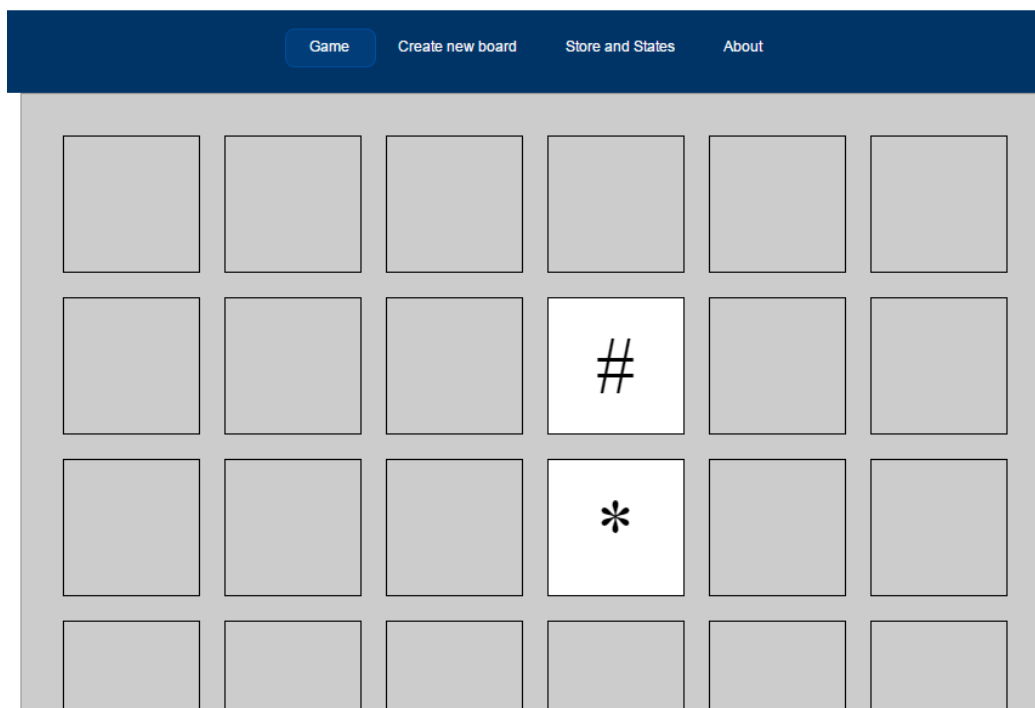


Figure 4: Transiterea array-ului si oferirea posibilitatii jucatorului de a memoriza alti itemi.

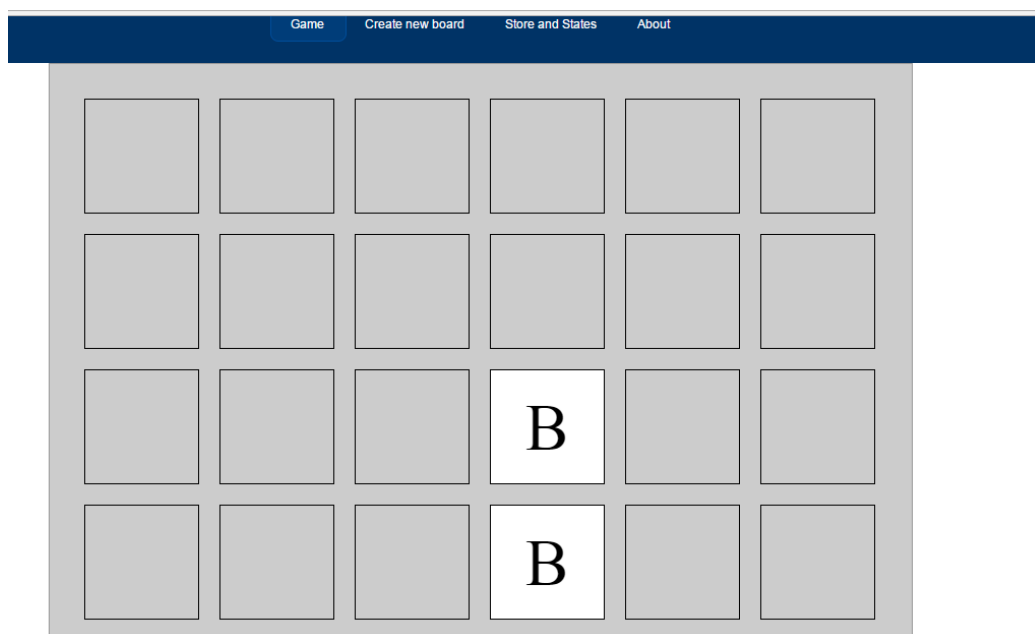


Figure 5: Memorizarea alfabetului prin alfabet latin

## Concluzie

In acesta lucrare de laborator am realizat o aplicatie de tip Web Paint cu incorporarea unui joc de memorie.

Aplicatia contine mai multe pagini cit si posibilitatea de selectare a jocului dorit. Am studiat limbajul JavaScript in Ide-ul Bracket.io. Am invatat principiile de lucru cu Canvas si Html5.

## Bibliografie

<http://www.primaryobjects.com/2011/10/05/creating-a-simple-paint-app-with-html5-canvas-and-javascript/>

<http://www.williammalone.com/articles/create-html5-canvas-javascript-drawing-app/>

<https://codepen.io/natewiley/pen/HBrbL>