Übung JavaScript Rectangle Canvas

Ausgangslage

Mit dieser Übung sollen 2 Rectangle Instanzen via HTML Canvas gezeichnet werden:Die Klasse Rectangle soll mit den Attributen x und y gemäss dem folgenden UML Diagramm erweitert werden:Das folgende Listing zeigt ein HTML Beispiel mit dem Canvas und einem Rechteck:<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

<canvas id="myCanvas" width="300" height="150" style="border:1px solid #d3d3d3;">
Your browser does not support the HTML5 canvas tag.</canvas>

<script>
var c = document.getElementById("myCanvas");
var ctx = c.getContext("2d");
ctx.beginPath();
ctx.rect(20, 20, 150, 100);
ctx.stroke();
</script>

</body>
</html>Eine Referenz zum Zeichnen mit Canvas finden Sie unter https://www.w3schools.com/tags/ref_canvas.asp

Vorgehen

Lösen Sie bitte die Aufgabe wie folgt:Erweitern Sie die Klasse Rectangle in der Datei Rectangle.js mit den Attribute x und y.Erstellen Sie die HTML Datei index.html gemäss dem folgenden Script:<!DOCTYPE html>
<html>
 <head>
 <title>Rectangle Canvas</title>
 <script src="Rectangle.js"></script>
 </head>
 <body>
 <canvas id="myCanvas" width="400" height="400" style="background: #0000ff;">
 Your browser does not support the HTML5 canvas tag.
 <script>
 let r1 = new Rectangle(20, 20, 100, 200);
 // TODO paint red border rectangle
 let r2 = new Rectangle(140, 120, 200, 100);
 // TODO paint yellow full rectangle
 </script>
 </body>
</html>Testen Sie das Resultat via Run -> Chrome Browser.

Lösung

Eine mögliche Lösung finden Sie hier

Kontakt

Simtech AG
Finkenweg 23
3110 Münsingen
Schweiz

Impressum

Das Copyright für sämtliche Inhalte dieser Website liegt bei Simtech AG, Schweiz.
Beachten Sie auch unsere Hinweise zum Urheberrecht, Datenschutz und Haftungsauschluss.
Jeder Hinweis auf Fehler nehmen wir gerne entgegen.

Copyright

2024 Simtech AG, All rights reserved, Powered by stack.ch written in Golang by Daniel Schmutz