Übung JavaScript Shape Poly Canvas

Ausgangslage

Diese Übung basiert auf der Übung Shape Canvas. Neu sollen alle Shapes in einem Shape Array über die Funktion initShapes() initialisiert werden. Danach zeichnen wir die Shapes über die Funktion drawShapes(canvas).Das folgende Script zeigt das neue HTML Canvas auf:<!DOCTYPE html>
<html>
 <head>
 <title>Shape Poly Canvas</title>
 <script src="Shape.js"></script>
 <script src="Rectangle.js"></script>
 <script src="Oval.js"></script>
 <script>
 let shapes = [];
 function initShapes() {
 // TODO
 }
 function drawShapes(canvas) {
 // TODO
 }
 </script>
 </head>
 <body>
 <canvas id="myCanvas" width="400" height="400" style="background: #0000ff;">
 Your browser does not support the HTML5 canvas tag.</canvas>
 <script>
 let myCanvas = document.getElementById('myCanvas');
 initShapes();
 drawShapes(myCanvas);
 </script>
 </body>
</html>Das Resultat der Anzeige soll gleich bleiben:

Vorgehen

Lösen Sie bitte die Aufgabe wie folgt:Passen Sie die HTML Datei gemäss dem obigen Script an.Programmieren Sie die Funktion initShapes() aus.Programmieren Sie die Funktion drawShapes(canvas) aus.Testen Sie das Resultat via Run -> Chrome Browser.Ergänzen Sie die Klasse Shape mit den folgenden Methoden:getArea() {
 return 0.0;
}
draw(canvas) { throw 'not supported'; }Diese Anpassung ist für die Lösung nicht notwendig aber kann die Subklassen entlasten.

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

https://www.simtech-ag.ch/throw