

## 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](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 Haftungsausschluss. 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/2d>