

HTML-Tutorium: SVG: MiniPong 03

Wechseln zu: [Navigation](#), [Suche](#)

Dieser Artikel erfüllt die [GlossarWiki-Qualitätsanforderungen](#) **nur teilweise**:

| | | | | |
|---|--|---|---|--|
| Korrektheit: 3 (zu größeren Teilen überprüft) | Umfang: 4 (unwichtige Fakten fehlen) | Quellenangaben: 5 (vollständig vorhanden) | Quellenarten: 5 (ausgezeichnet) | Konformität: 5 (ausgezeichnet) |
|---|--|---|---|--|

HTML-Tutorium: [Canvas](#) | **SVG**

SVG: | [Teil 1](#) | [Teil 2](#) | [Teil 3](#)

Musterlösung: [Minipong 3](#) (SVN-Repository)

Inhaltsverzeichnis

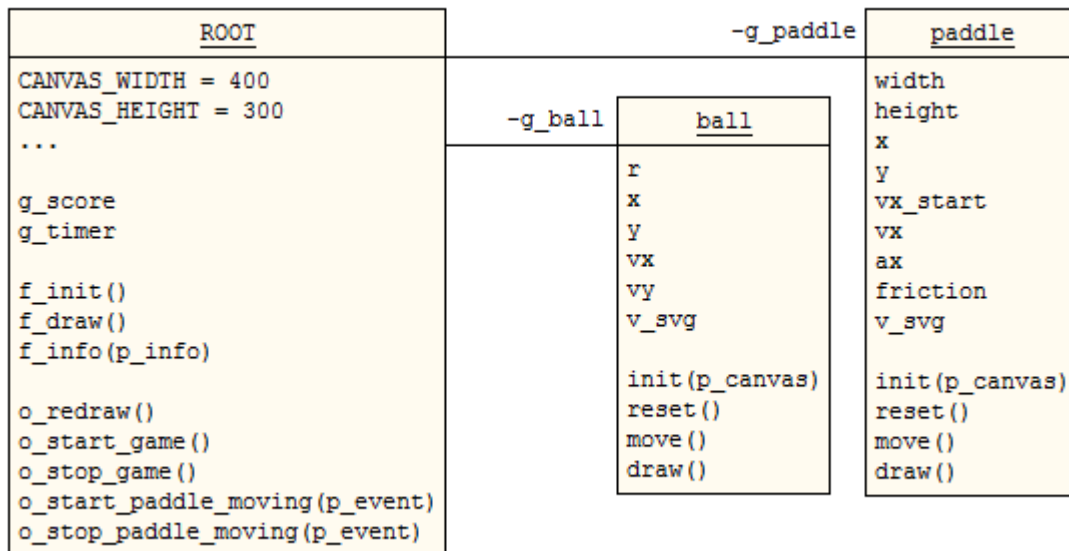
- 1 Voraussetzung
- 2 Ziel: Implementierung von MiniPong mit Schläger, Ball und Punktanzeige
- 3 Anwendung „MiniPongSVG03“
 - 3.1 Neues Projekt anlegen
 - 3.2 Dateien erstellen
- 4 Validierung
 - 4.1 Anwendung testen und sichern
- 5 Quellen

1 Voraussetzung

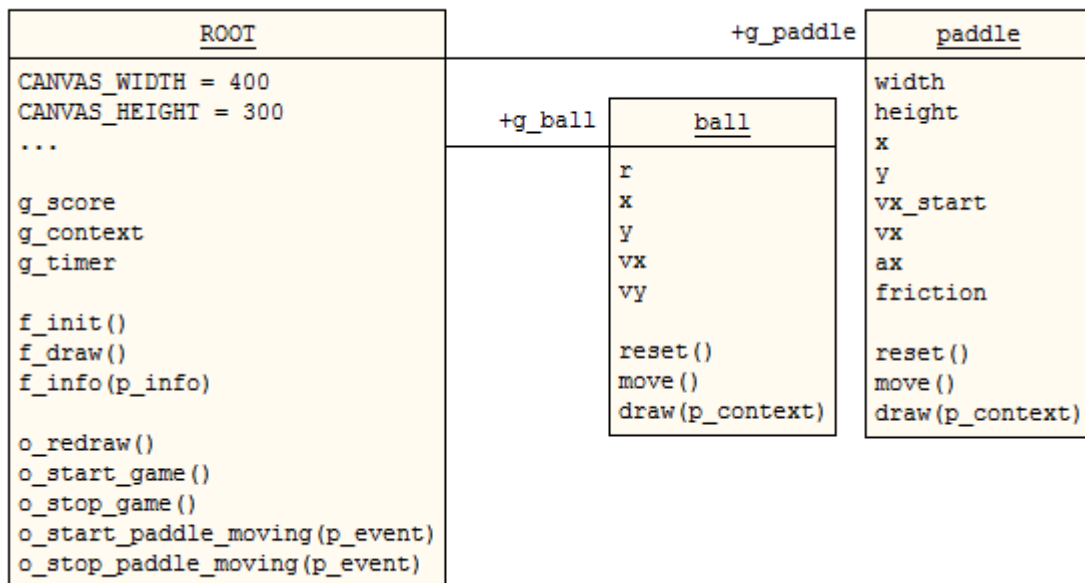
Sie sollten die Inhalte der Tutorien [HTML-Tutorium: SVG: MiniPong 02](#) und [HTML5-Tutorium: Canvas: MiniPong 03](#) kennen.

2 Ziel: Implementierung von MiniPong mit Schläger, Ball und Punktanzeige

Im dritten Teil des Tutoriums wird das Spiel „MiniPong“ realisiert, indem „Ball“ und „Schläger“ zusammengeführt werden. Wie in den ersten beiden Teilen des Tutoriums wird die [Canvas-Version](#) in eine SVG-Version umgeschrieben.



Das Objektmodell der **Raphaël-Version** von MiniPong 03



Das Objektmodell der **Canvas-Version** von MiniPong 03

3 Anwendung „MiniPongSVG03“

3.1 Neues Projekt anlegen

Legen Sie ein neues „Statisches Web-Projekt“ mit dem Namen MiniPongSVG03 an.

Speichern Sie dieses Projekt wie üblich in Ihrem Repository.

3.2 Dateien erstellen

Der Umbau der Canvas-Version in eine Raphaël-Version läuft genauso ab wie in [Teil 1](#) und [Teil 2 des Tutoriums](#).

4 Validierung

Sie sollten sich auch wieder versichern, dass Sie validen HTML-Code erstellt haben.

Die Musterlösungen dieses Tutoriums sind valide:

[Validierung des MiniPong-SVG-Beispiels, Teil 1](#)

[Validierung des MiniPong-SVG-Beispiels, Teil 2](#)

[Validierung des MiniPong-SVG_-Beispiels, Teil 3](#)

[Validierung des MiniPong-Canvas-Beispiels, Teil 1](#)

[Validierung des MiniPong-Canvas-Beispiels, Teil 2](#)

[Validierung des MiniPong-Canvas-Beispiels, Teil 3](#)

4.1 Anwendung testen und sichern

Testen Sie Ihre Anwendung in gewohnter Weise.

Vergessen Sie nicht, sie im SVN-Repository zu sichern.

5 Quellen

2. **Braun (2011)**: Herbert Braun; Webanimationen mit Canvas; in: [c't Webdesign](#); Band: 2011; Seite(n): 44-48; Verlag: [Heise Zeitschriften Verlag](#); Adresse: [Hannover](#); 2011; [Quellengüte](#): 5 (Artikel)
3. **Kowarschick (MMProg)**: Wolfgang Kowarschick; Vorlesung „Multimedia-Programmierung“; Hochschule: [Hochschule Augsburg](#); Adresse: [Augsburg](#); [Web-Link](#); 2018; [Quellengüte](#): 3 (Vorlesung)

Kategorien:

[HTML-Tutorium: SVG: MiniPong](#)

[HTML-Beispiel](#)

[Kapitel:Multimedia-Programmierung:Beispiele](#)

Diese Seite wurde zuletzt am 5. März 2014 um 18:54 Uhr bearbeitet.

Inhalt verfügbar unter [CC BY-NC-SA 4.0](#), falls Dokument nach dem 5. 3. 2011 erstellt wurde, sonst [CC BY-SA DE 3.0](#).

