

# Rapport Mini Projet “Paint sur Tactile”

**Etudiants:** FEZAI Chaker  
TEDJANI Sarah

**Master2 MBDS 2011-2012**

## Présentation:

L’idée est de porter le « paint sur PC » qu’on a fait en Master1, sur les devices tactiles (smartphones(android, iphone), tablettes).

Nous avons fait face à plusieurs problèmes dont : la taille de canvas qui était soit trop petite soit trop grande pour l’écran du device tactile choisi.

Cette inadaptation de taille entraînait un décalage de pixel lors du dessin.

Pour faire adapter le canvas à la taille de l’écran, on a utilisé “device-width “ le code sera un peu plus détaillé ci-dessous.

Du coup le canvas de ce projet maintenant prend toute la taille de n’importe quel écran.

## Explication de code Html

```
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0, user-scalable=no" />
```

Cette balise est spécifique pour les navigateurs Web-Mobile-kit (iphone ,android ,tablette ) cela signifie que le navigateur PC ne va pas le ‘comprendre’. En plus le width=device-width indique au navigateur d’utiliser le largeur de téléphones mobile ou tablettes.

Notre code html contient les éléments suivants :

1. Canvas : conteneur pour dessiner
2. Button Clear : effacer les dessins
3. Buttons save : enregistrement d’image dessinée avec canvas dans la galerie Photos du telephone (ça marche avec tous les divices sauf samsung galaxy ) =>en maintenant les doigt sur l’écran “Enregistrer image..” s’affichera.
4. Button background : mettre couleur de arrière plan
5. Slector : pour choisir la taille du pinceau
6. Button colorPiker : on utilise un plugin jQuery prédéfini

## Code JavaScript

Mettre en place les touches tactiles pour mobile avec les trois fonctions :

1. touchstart = mousedown
2. touchmove = mousemove
3. touchstop = mouseup

Les fonctions utilisées :

1. **Cacher la barre d'adresse du navigateur :**

```
setTimeout(function() { window.scrollTo(0, 1); }, 10);
```

2. Définir les dimensions de canvas : on a mis par défaut que la canvas prend toute la zone visible de la fenêtre dans le navigateur.

```
function setCanvasDimension() {  
    canvas.width = window.innerWidth;  
    canvas.height = window.innerHeight;}  
}
```

3. Les trois fonctions qui permettent de dessiner :

```
canvas.addEventListener('touchstart', startPaint, false);  
canvas.addEventListener('touchmove', continuePaint, false);  
canvas.addEventListener('touchend', stopPaint, false);
```

4. Effacer le contenu de canvas :

```
function clearCanvas() {  
    context.clearRect(0,0,canvas.width,canvas.height); }  
}
```

5. Enregistrement Du dessins comme une image dans la galerie des photos de téléphone grâce à l'option canvas.toDataURL().

Note : Sur "android" (on a testé sur Nexus S) le 'save' du dessin ne fonctionne pas sur navigateur " Web-Mobile-kit " il faut démarrer le paint sur Opera par exemple. Cette fonction marche normalement sur le " Web-Mobile-kit" d' Iphone/Ipad (testé) ainsi que sur n'importe quel navigateur.