

## Lista 2 - laboratorium - termin: 4 stycznia 2022

Canvas - Javascript (<https://www.w3schools.com/>)

**Zadanie 1 (1 pkt)** *Napisz program, który rysuje zadane odcinki stosując algorytm Bresenhama oraz drugi algorytm tzw. naiwny, oparty na równaniu prostej. Porównaj te dwa algorytmy stosując odpowiednią funkcję pobierania czasu <http://w3schools>.*

**Zadanie 2 (1 pkt)** *Napisz program, który rysuje zadaną elipsę stosując algorytm Bresenhama oraz drugi algorytm tzw. naiwny, korzystający z równania elipsy. Porównaj te dwa algorytmy stosując odpowiednią funkcję pobierania czasu <http://w3schools>.*

**Zadanie 3 (2 pkt)** *Zaimplementuj grę w kółko i krzyżyk.*

**Zadanie 4 (2 pkt)** *Zaimplementuj grę "Memory". Plansza jest prostokątem  $5 \times 4$ , na której jest 20 zakrytych kart (10 par takich samych kart). Jest dwóch graczy. Każdy z nich wykonuje po dwa ruchy, odkrywając zakrytą kartę. Jeżeli w tej samej rundzie druga karta odkryta jest taka sama jak pierwsza, to obydwie karty zostają odkryte, w przeciwnym razie obydwie stają się zakrytymi kartami. Wygrywa ten gracz, który odłoni ostatnią kartę. Możesz wykorzystać pobieranie obrazków na stronę (patrz `canvas - images` ).*