



# КУХНЯ

Пара интересных рецептов.  
У плиты — Александр Каючкин.  
Студия МартДизайн, 18/03/2009

**НА ПЕРВОЕ**

Картографический сервис  
с использованием Google Maps API.



## Ингредиенты

- 1 Получение информации об адресах и отображение на карте большого количества географических объектов.
- 2 Определение расстояния между географическими объектами и поиск близлежащих объектов на карте.
- 3 Кастомизация внешнего вида объектов карты.

## Сложности в приготовлении

- 1 Большой объем географических данных, ограничение на количество запросов к геокодировщику Google.
- 2 Неточная географическая информация, отсутствие детализированных карт городов.
- 3 Большое количество одновременно отображаемых объектов на карте.
- 4 Сложности с получением информации о расстояниях между городами.

## Рецепт

- 1 Реализация работы с Google Maps на стороне сервера, кэширование геоданных.
- 2 Фоновый процесс отслеживания и обновления географической информации.
- 3 Использование интерфейса GOverlay для кастомизации внешнего вида объектов карты.
- 4 Использование интерфейса GMarkerManager для управления большим количеством одновременно загруженных на карте объектов.
- 5 Математический аппарат определения расстояний между городами и объектами на карте.



# НА ВТОРОЕ

Puzzles: реализация всем известной игры с использованием ImageMagick и jQuery



## Ингредиенты

- 1 Автоматическое создание пазлов из любого изображения, с различными размерами и формами кусочков.
- 2 Простой, приятный и удобный интерфейс сбора пазлов.
- 3 Максимально доступный и кроссбраузерный сервис.
- 4 Автоматическое сохранение игры.
- 5 Совместный сбор пазлов в режиме реального времени.

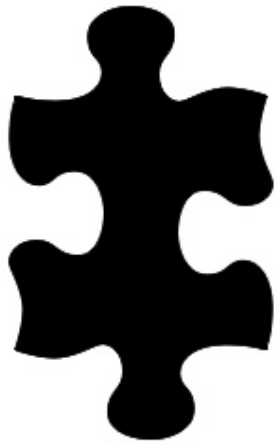
## Сложности в приготовлении

- 1 Ограниченные возможности javascript, отсутствие полноценных инструментов для работы с графикой.
- 2 Internet Explorer: криво, медленно, непредсказуемо.
- 3 Синхронизация с сервером в многопользовательском режиме.

## Рецепт

- 1 Использование векторной графики для создания форм пазлов.
- 2 Использование библиотеки ImageMagick для генерации элементов пазла.
- 3 Реализация алгоритма игры с использованием объектно-ориентированного подхода при помощи фреймворка jQuery.
- 4 Связывание элементов, работа с группой связанных элементов.
- 5 Оптимизация быстродействия при большом количестве элементов.





+



=



Puzzleit





Кухня. Рецепты от Александра Каючкина  
Студия МартДизайн — 18/03/2009

# СПАСИБО!

[kitchen.martdesign.ru](http://kitchen.martdesign.ru)

[martdesign.ru](http://martdesign.ru)