# Curso de Lógica de programación: Practicando con juegos y animaciones

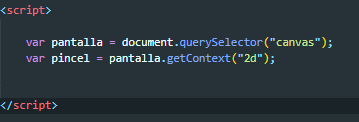
# Clase 1: Diseñando Graficos con canva

# Canva será nuestra pantalla:

# 

# 

Canvas es un tablero por defecto de html.



Creamos la variable pantalla donde le decimos que seleccione el tablero canvas.

Y la variable pincel donde le decimos que tome el tablero y tome su contexto en 2d.

# Diseñando una bandera con un pixel:

# 

# 

# 

# 

# Siendo creativos con la bandera:

# 

# 

# La cara de Creeper:

# 

# 

# Diseñando una Escuadra:

# 

# 

# Lo que aprendimos:

* A usar el Canvas como una pizarra donde realizamos nuestros diseños.
* A diseñar figuras geométricas como rectángulos y circunferencias.
* A personalizar algunas propiedades de nuestras figuras como el color.

# Clase 2: Utilizando funciones

# Repetir código no es de buenos programadores:

# 

# Una función más genérica:

# 

# Las iteraciones son fantásticas:

# Lo que aprendimos:

* A usar funciones para encapsular la creación de figuras.
* A utilizar ciclos Loop para repetir actividades cuando creamos nuestras figuras.

# Clase 3: Interactuando con el usuario

# Nuestra pantalla tiene vida, responde sola:

# 

# Mouse, en cual posicion estas:

# 

# Lo que aprendimos:

* A interactuar con el usuario a través de los eventos.
* A asociar funciones con los eventos y a capturar las propiedades del evento para pasarlas como parámetro.

# Clase 4: Moviendo elementos con animaciones simples

# Ya diseñamos un círculo, ahora a darle vida:

# 

# Diseñando:

# 

# Animaciones simples:

# 

# Lo que aprendimos:

* A realizar animaciones simples.
* A limpiar la pantalla usando clearRect().
* A llamar a funciones a cada cierto intervalo de tiempo con setInterval().

# Clase 5: Nuestro primer juego

# Creando un objeto aleatorio:

# 

# Disparando contra el objetivo:

# 

# Lo que aprendimos:

* A crear un juego interactivo.
* A redondear números con una nueva función Math.floor().
* A abstraer un problema para proponer una solución lógica a través de un algoritmo.
* A usar varios conceptos de lógica en un solo programa, como funciones, condiciones, capturar eventos, ciclos Loop, etc.