

Desenvolvimento em Javascript

Leonardo Rocha





APIs - Bibliotecas para desenvolvimento em Javascript

02



APIs

Manipulação de áudio e gráfico





Objetivo:

Utilizar elementos de manipulação de áudio e gráfico



CANVAS



Elemento semântico que surge na versão 5 do HTML para lidar com objetos gráficos e textos, além de animações gráficas, motivo pelo qual ele é mais lembrado!

Métodos e manipulação de CANVAS

getContext()

Retorna contexto para utilizar chamada de métodos de criação de objetos gráficos e textos

fillRect()

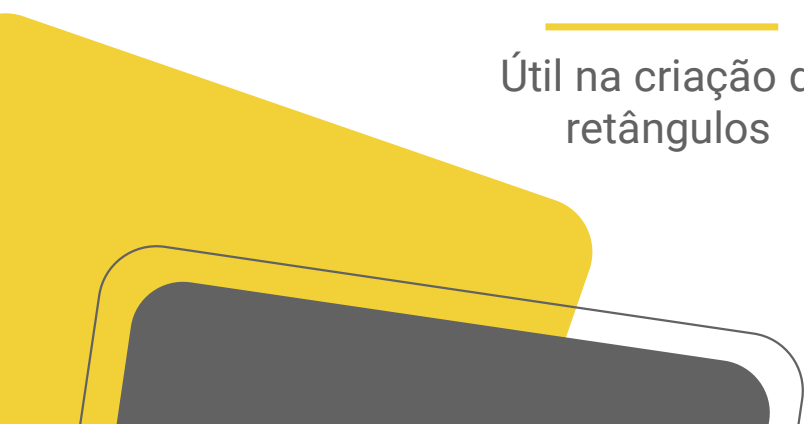
Útil na criação de retângulos

fillStyle()

Permite definir a cor de um objeto

fillText()

Adiciona texto a um elemento canvas



Animação

A animação com HTML5 é considerado um avanço. Antes do CANVAS, as pessoas que criavam websites, precisavam montar as animações com ferramentas como Adobe Flash.



Elemento de áudio

```
<audio controls>  
  <source src="horse.ogg" type="audio/ogg">  
  <source src="horse.mp3" type="audio/mpeg">  
Seu navegador não suporta elemento de áudio.  
</audio>
```



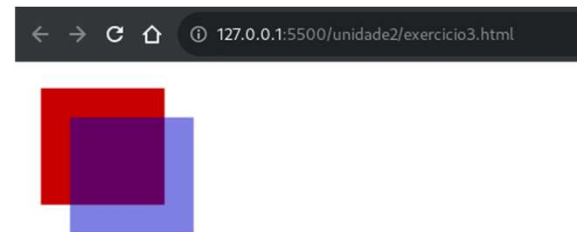
bit.ly/audio-element

Formas, estilo e cores

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4   <meta charset='utf-8'>
5   <title>Page Title</title>
6   <link rel='stylesheet' type='text/css' href='exercicio3.css'>
7 </head>
8 <body onload="draw();">
9   <canvas id="canvas"></canvas>
10  <script src='exercicio3.js'></script>
11 </body>
12 </html>
```

```
1 canvas{
2   width: 150;
3   height: 150;
4 }
```

```
1 function draw() {
2   var canvas = document.getElementById("canvas");
3   if (canvas.getContext) {
4     var ctx = canvas.getContext("2d");
5
6     ctx.fillStyle = "rgb(200,0,0)";
7     ctx.fillRect(10, 10, 85, 80);
8
9     ctx.fillStyle = "rgba(0, 0, 200, 0.5)";
10    ctx.fillRect(30, 30, 85, 80);
11  }
12 }
```





Vamos Exercitar!

