

問1

講義内で解説したCanvas APIの説明で次の文の(A)に入るのはどれか。

「Canvas APIは、canvas要素に(A)で描画するための仕組み」

正解

HTML

CSS

Flash

JavaScript

解説

Canvas APIは、canvas要素にJavaScriptで描画するための仕組みです。

【復習箇所】 10回1章

問2

次のcanvas要素の横幅はいくらか。なおシステムの都合上、タグ記号は全角で記述する。

```
<canvas width="300" height="200" id="canvas1">
```

正解

300px

300cm

300mm

3

解説

width属性の値の単位は「px」になります。

【復習箇所】 10回1章

問3

図形を描く際の「コンテキスト」を本講義ではどのように説明したか。

正解

「道具箱」とした

「画用紙」とした

「テキスト」とした

「要素の取得」とした

解説

本講義ではコンテキストを「道具箱」としました。

【復習箇所】 10回2章

問4

canvasの座標のy方向はどちらに向いているか。

正解

左から右

下から上

上から下

右から左

解説

canvasの座標のy方向は上から下に向かいます。

【復習箇所】 10回2章

問5

矩形を描画する際に使用するコードはどれか。なおコンテキストはctx1とする。

正解

```
ctx1.fillText("text",10,10);  
ctx1.quadraticCurveTo(10,10,30,30,50,10);  
ctx1.drawImage(img,10,10);  
ctx1.fillRect(10,10,80,80);
```

解説

矩形を描画する際は、ctx.fillRect()を使用します。

【復習箇所】 10回2章

問6

多角形を描画する際、枠線の太さを指定するのはどれか。なおコンテキストはctx1とする。

正解

```
ctx1.lineWidth=5;  
ctx1.width=5;  
ctx1.lineWidth=5;  
ctx1.linewidth=5;
```

解説

枠線の太さは ctx1.lineWidthを使用します。

【復習箇所】 10回3章

問7

円弧を描画する際の説明で(A)に入るものはどれか。

「円弧を時計回りに描画する時は、方向の値には(A)を指定する」

正解

- false
- order
- clock
- true

解説

時計回りはfalseです。trueは反時計回りになります。

【復習箇所】 10回4章

問8

画像を表示する際に使用するコンストラクタはどれか。

正解

- image()
- Image()
- drawImage()
- img()

解説

画像を描画する際のコンストラクタは「Image()」になります。大文字小文字に注意してください。drawImage()は描画する際

【復習箇所】 10回4章

残り 01:00

設問数：8問

7.2 点

閉じる

問1	正解
問2	正解
問3	正解
問4	正解
問5	正解
問6	正解

問7	正解
問8	正解