

Application de dessin

Créons une application de dessin en canvas (Microsoft paint).

1. Résumé

Faire que le canvas prenne la taille de la fenêtre ou du parent du canvas.

Lors du déplacement de la souris sur le canvas, dessiner à la position de la souris. Une fois cela fonctionnel, ajouter la condition suivante :

il faut que le clique de la souris soit enfoncé pour que le dessin se fasse.

Si vous souhaitez un peu plus d'information, voir les chapitres suivants. Si vous avez terminé, des bonus vous attendent au dernier chapitre.

2. Création de l'application

Déclarer une variable **"painting"** à false, elle servira à indiquer si le bouton de la souris est actuellement enfoncé ou non.

Lors d'un évènement **mousemove** : si **"painting"** est faux alors on met fin à la fonction sinon on indique que l'on dessine à la position x et y de la souris.

Lors d'un évènement **mousedown** : Faites passer **"painting"** à true pour indiquer que votre trait commence

Lors d'un évènement **mouseup** : Faites passer **"painting"** à false pour indiquer que votre trait termine.

Votre application devrait alors être capable de dessiner, mais quelques problèmes vont subsister.

à vous de trouver comment les résoudre.

3. bonus

- Permettre de changer la couleur,
- Permettre de changer la taille,
- Permettre le retour en arrière (annuler)
- Permettre le retour en avant (refaire)
- Permettre de sauvegarder : L'utilisation de **".toDataURL("image/png")"** pourra s'avérer utile
- Permettre le chargement d'une image, L'utilisation de **"new FileReader()"** et de **"readAsDataURL"** pourra s'avérer utile.