

Práctica 17: Canvas

Objetivo:

- Conocer y trabajar con el objeto canvas para crear gráficos personalizados.

Tiempo destinado: 3hrs.

Fundamentos:

Es posible implementar graficos 2D y animaciones personalizadas en Android utilizando vistas y la clase Canvas.

Canvas es una superficie de dibujo 2D (lienzo) que proporciona diferentes métodos para dibujar. Esto es útil cuando una aplicación necesita ser redibujada constantemente, porque lo que ve el usuario cambia con el tiempo.

Referencias:

<https://developer.android.com/reference/android/graphics/Canvas.html>

<https://developer.android.com/reference/android/graphics/Paint.html>

Instrucciones:

1. Realice correctamente cada paso en la sección de desarrollo, documente la práctica con capturas de pantalla, mostrando cada paso realizado.
2. Suba su reporte al espacio asignado en el aula virtual.

Desarrollo:

1. Genere un nuevo proyecto con las mismas características de los proyectos anteriores, con el nombre de: **"practica16"**:
 - a. Phone and Tablet, Empty Activity
 - b. Nombre: **practica16**, Language: **kotlin**
 - c. Min SDK: Api 16 o Api 19
2. Complemente el mini Paint de la práctica anterior para permitir colocar distintos elementos:
 - a. Puntos
 - b. Lineas
 - c. Cuadros
 - d. Circulos
 - e. Ovalos
 - f. Rectangulo
 - g. Arcos
 - h. Texto (un texto fijo)

3. Explore el link de fundamentos referente a canvas y utilice por lo menos 5 funciones distintas a las usadas para resolver el punto anterior.
4. Redacte sus observaciones y conclusiones, poniendo principal énfasis en los elementos nuevos.