



**Módulo 3. Submódulo2. Desarrolla aplicaciones que se ejecutan en el cliente.**

**Prof: Hilda Lucía Rodríguez Gómez**

**Competencia Profesional:** Usa JavaScript para manejar eventos

**Actividades:**

**1.-** En tu computadora crea una carpeta que se llame "EjesCanvas"; descarga en esa carpeta los archivos .txt que se adjuntan, el html y poster.jpg (lo utilizarás en los últimos ejercicios)

**2.-** Renombra todos los archivos .txt a .js, quedarán como canvas1.js, canvas2.js .... canvas23.js; no se los mandé así, porque podrían tener problemas de que se los bloquee el navegador al confundirlos con virus.

**3.-** El archivo html es una plantilla, para ejecutar cada uno de esos javascript:

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
<head>
<title>Canvas API</title>
<script src="canvas1.js"></script>
</head>
<body>
<section id="cajalienzo">
<canvas id="lienzo" width="500" height="300">
Su navegador no soporta el elemento canvas
</canvas>
</section>
</body>
</html>
```

Vayan cambiando aquí el nombre para enlazar y probar cada uno de los JavaScript

**4.-** No es necesario que guardes el html cada vez que le cambias el javascript, **como evidencia de que realizaste la actividad, imprime pantalla de cada ejercicio como sale en el navegador, poner las 23 pantallas en un documento en Word o pdf y lo suben a la plataforma.**